

**ESTRATEGIAS DESDE LA LUDO Matica QUE PERMITEN EL USO Y MANEJO
ADECUADO DEL INTERNET, EN ESTUDIANTES DEL GRADO 10°. DE LA
I.E. SANTA CECILIA DE LA CIUDAD SANTIAGO DE CALI**

Trabajo de grado para obtener el título de
Especialista en Pedagogía de la Lúdica
Fundación Universitaria
Los Libertadores

Marta Cecilia Escobar Ruiz &

Luz Nury Rodríguez Bonilla

Agosto, 2015

Copyright © 2015 por Marta Cecilia Escobar Ruiz & Luz Nury Rodríguez Bonilla. Todos los derechos reservados.

AGRADECIMIENTO

Agradezco en primer lugar, a Dios por darme la perseverancia, fuerza y valor para culminar esta etapa.

En segundo lugar, de manera especial y sincera a nuestro director de proyecto, Jesús Gonzalo Puin López Magister en Educación, por su apoyo y confianza en nuestro trabajo y su capacidad para guiar mis ideas, lo cual ha sido un aporte invaluable, no solamente en el desarrollo de este proyecto, sino también en mi formación como docente. Muchas gracias profesor.

A mis profesores a quienes les debo gran parte de mis conocimientos, gracias a su paciencia y enseñanza y un eterno agradecimiento a esta prestigiosa universidad la cual abre sus puertas a docentes como nosotros, formándonos como especialistas en Pedagogía para que en el marco de la lúdica propongamos mediaciones en los procesos de enseñanza para fortalecer los aprendizajes de los educandos.

A mi esposo Gerardo Quirama, a mi familia en general, por su apoyo incondicional, comprensión y estímulo en todo momento y finalmente a todos aquellos que de una u otra forma me dieron su apoyo espiritual, intelectual o material en tan ansiada meta.

MARTA CECILIA

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios porque una vez más me ha permitido alcanzar la meta y porque siempre ha estado conmigo.

A nuestro tutor Jesús Gonzalo Puin López, magister en educación, por su calidad humana y por habernos brindado su valiosa y desinteresada orientación y guiarnos en la elaboración del presente trabajo de investigación. Para él todo mi reconocimiento y aprecio.

A mi familia por su comprensión y apoyo incondicional en todas las metas que me he propuesto y que Dios los bendiga siempre.

A la Universidad los Libertadores por brindarnos esta oportunidad en nuestra profesionalización docente, pensando siempre en que signifique un mejoramiento en la formación integral de las nuevas generaciones.

A mis compañeros de la Especialización por sus experiencias y su sabiduría y por todos los momentos compartidos, en especial a mi compañera de proyecto, Martha Cecilia Escobar Ruiz, por su comprensión y apoyo a lo largo de esta experiencia.

A nuestros estudiantes del curso 10-1 de la Institución Educativa Técnico de Comercio Santa Cecilia en Santiago de Cali.

También mi agradecimiento a mi amiga y colega Nirla Rivas por su apoyo incondicional en todo momento.

De manera especial ofrezco este gran logro a mi hijo Steven Valois Rodríguez por su colaboración y acompañamiento durante este proceso.

LUZ NURY RODRÍGUEZ BONILLA

CONTENIDO

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	13
1.1 Planteamiento del problema.....	13
1.1.1 Formulación.....	14
1.2 Objetivo	15
1.2.1 Objetivo General.	15
1.2.2 Objetivos Específicos.	15
1.3 Justificación	15
MARCO DE REFERENCIA	17
2.1 Marco Contextual	17
2.2 Antecedentes (Empíricos/Bibliográficos)	23
2.3 Marco Teórico	27
2.4 Marco Legal	39
DISEÑO METODOLÓGICO	42
3.1 Tipo de Investigación.....	42
3.2 Población y Muestra.....	46
3.3 Instrumentos	48
3.4 Análisis de resultados –Encuestas-.....	52
3.4.1 Análisis de Observación.....	53
3.4.2 Análisis de Encuesta.	54
3.5 Diagnóstico	71
PROPUESTA	73
4.1 Título	73
4.2 Descripción.....	73
4.3 Justificación.	73
4.4 Objetivos	73
4.5 Estrategias y Actividades	74
4.6 Contenidos	75
4.7 Personas Responsables	79

4.8 Beneficiarios	80
4.9 Recursos	80
4.10 Evaluación y Seguimiento.....	80
Conclusiones y Recomendaciones	83
Referencias.....	84
ANEXO 1	86
ANEXO 2_	867
ANEXO 3_	869
ANEXO 4_	94
ANEXO 5_	95
ANEXO 6	96

RESUMEN

Las Nuevas Tecnologías de la información han revolucionado el estilo de vida de los adultos, pero sin duda el cambio más espectacular se ha producido en los menores, ya que han nacido con estas nuevas tecnologías. Su estilo de vida se ha modificado, al menos, en relación con el que se ha vivido hasta ahora por los que somos adultos. Observar en los menores una dedicación de tiempo y comportamientos muy diferentes a los que hemos tenido nosotros, sin duda, nos sorprende. No se entiende que se pasen horas ante una pantalla de televisión, un ordenador o un teléfono móvil. Cuesta comprender que, en lugar de estar jugando con los amigos en la calle, se encierren en casa a hablar con ellos a través de Messenger o del móvil o se conecten a las redes sociales virtuales.

Esta investigación se desarrolló en la Institución Educativa Técnico de Comercio Santa Cecilia localizada en Santiago de Cali y estuvo enfocado en el diseño e implementación de buenas prácticas de la ludomática aplicada en el tiempo libre y las tecnologías TICs en el buen uso del internet por parte de los estudiantes del curso 10°. de la Institución Educativa Santa Cecilia de la ciudad de Santiago de Cali, departamento del Valle del Cauca.

En esta investigación se realiza un diagnóstico de la situación del colegio y se hace estudio de mercado del entorno de los estudiantes estableciendo una metodología de una entrevista de profundidad donde se quiere detectar el quehacer de los estudiantes en su tiempo libre.

Esta investigación busca beneficiar a los estudiantes de la Institución Educativa, solucionando los problemas del mal uso del internet, creando buenas prácticas de mejoramiento del buen uso del internet en el tiempo libre tanto en el colegio y en la casa, creando una cultura positiva del uso de las tecnologías aplicando la ludomática como herramienta aplicada al buen uso del tiempo libre.

PALABRAS CLAVE: Adicción, nuevas tecnologías, dependencia, riesgo, jóvenes, prevención, conductas, vulnerabilidad, cambios, sociedad, redes.

ABSTRACT

New Technologies of information have revolutionized the lifestyle of adults, but certainly the most dramatic change has occurred in children because they were born with these new technologies. Their lifestyle has changed, at least in relation to which it has lived until now that we're adults. Observed in children a commitment of time and very different behaviors that we've had undoubtedly surprises us. It not intended to be passed hours before a television screen, a computer or mobile phone. Difficulty understanding that instead of playing with friends on the street, locked at home to talk with them via Messenger or mobile or connect to virtual social networks.

This research was conducted at the Technical Educational Institution of Commerce Santa Cecilia located in Cali and was focused on the design and implementation of good practices matica ludo applied in leisure and ICT technologies in the proper use of the internet by of 10th grade students. of School Santa Cecilia city of Santiago de Cali, department of Valle del Cauca.

In this research, a diagnosis of the school situation is made and market study of the environment of the student establishing a methodology depth interview where you want to detect the work of students in their spare time ago.

This research seeks to benefit the student of School, solving the problems of the misuse of the Internet, creating best practices for improving the good use of the internet in your free time both at school and at home, creating a positive culture of use of technologies applying the matica ludo as a tool applied to the proper use of leisure time.

KEYWORDS: Addiction, new technologies, dependence, risk, youth, prevention, behavior, vulnerability, changes, society networks.

LISTA DE TABLAS

No.	TITULO	Página
1	Normograma de las leyes de Colombia del proyecto aplicación de lúdica en el buen	39
2	Modelo de Ficha de Observación	49
3	Análisis de Fichas de Observación	53
4	Encuesta realizada a los estudiantes de grado 10-1 de la Institución	54
5	Encuesta realizada a los padres de familia de los estudiantes de grado 10-1 de la Institución Educativa Técnica de Comercio Santa Cecilia sobre el uso de las TICs	65
6	Plan Operativo Anual (POA)	74
7	Evaluación y Seguimiento	80

LISTA DE FIGURAS

No.	TÍTULO	Página
Figura 1	Uso del internet para las tareas escolares, de los estudiantes de grado 10-1 de la I.E. Santa Cecilia	57
Figura 2.	Los estudiantes de grado 10-1 de la I.E. Santa Cecilia navegan regularmente en Internet	58
Figura 3.	Los estudiantes de grado 10-1 de la I.E. Santa Cecilia tienen correo electrónico.	58
Figura 4.	Para que utilizan el internet, con mayor frecuencia los estudiantes de grado 10-1 de la I.E. Santa Cecilia en un día normal.	59
Figura 5.	Para que utilizan el internet, con mayor frecuencia los estudiantes de grado 10-1 de la I.E. Santa Cecilia en un día normal.	59
Figura 6.	Con qué frecuencia los estudiantes de grado 10-1 de la I.E. Santa Cecilia están intimidados en internet?	60
Figura 7.	Uso del internet en el celular cuando están reunidos con sus amistades o familia los estudiantes de grado 10-1 de la I.E. Santa Cecilia.	60
Figura 8.	Tecnologías que han utilizado en clases de ciencias (biología, física y química) los estudiantes de grado 10-1 de la I.E. Santa Cecilia.	61
Figura 9.	Frecuencia con que hacen utilizar los profesores los diferentes tipos de tecnologías a los estudiantes de grado 10-1 de la I.E. Santa Cecilia.	61
Figura 10.	Si se incorpora un foro virtual o un portal en las asignaturas de ciencias por ejemplo, sería más fácil para los estudiantes de grado 10-1 de la I.E. Santa Cecilia aprender determinados contenidos que le son complicados de comprender sólo con la ayuda del tablero?	62
Figura 11.	Para los estudiantes de grado 10-1 de la I.E. Santa Cecilia esta forma virtual de ayudar a las clases, -portal, foros virtuales- qué elementos deberían de tener para que los motivara a visitarla y a utilizarla?	62
Figura 12.	Los estudiantes de grado 10-1 de la I.E. Santa Cecilia consideran que sus profesores les creen responsables ante el uso del internet?	63
Figura 13.	Tiempo que los estudiantes de grado 10-1 de la I.E. Santa Cecilia publican cosas sobre sí mismos cuando están en sitios de redes sociales	63
Figura 14.	Qué tan cómodos se sienten los estudiantes de grado 10-1 de la I.E. Santa Cecilia con sus amigos el que vean su página de myspace?	64
Figura 15.	Consideran los estudiantes de grado 10-1 de la I.E. Santa Cecilia, que se ve afectada la actividad escolar porque dedican tiempo a navegar?	64
Figura 16.	Qué hacen los estudiantes de grado 10-1 de la I.E. Santa Cecilia generalmente en el P.C. del colegio?	65
Figura 17.	Credibilidad de los padres de familia sobre el uso de las tics para mejorar el interés en el aprendizaje de los estudiantes de la I.E. Santa Cecilia	67

No.	TÍTULO	Página
Figura 18.	Conocimientos sobre el manejo de la internet que tienen los padres de familia de los estudiantes de la I.E. Santa Cecilia.	67
Figura 19.	Frecuencia con que los padres de familia de la I.E. Santa Cecilia le permiten a sus hijos usar el internet por sí mismos, sin un adulto, en la misma habitación.	68
Figura 20.	Según los padres de familia de la I.E. Santa Cecilia, sitio dónde más a menudo utilizan el internet sus hijos.	68
Figura 21.	Aceptación de los padres de familia de los estudiantes de la I.E. Santa Cecilia acerca de la utilización del internet.	69
Figura 22.	Cuánto saben los padres de familia de los estudiantes de la I.E. Santa Cecilia acerca de lo que en realidad hacen sus hijos en internet	69
Figura 23.	Los padres de familia de los estudiantes de la I.E. Santa Cecilia, consideran útil el uso del internet en la educación de sus hijos? Por qué?	70
Figura 24.	Importancia que tiene el internet en la vida de los padres de familia de los estudiantes de la I.E. Santa Cecilia.	70
Figura 25.	Conocimiento de los padres de familia de los estudiantes de la I.E. Santa Cecilia sobre los problemas por el mal uso de internet.	71
Ilustración 1.	Programa de formación a la comunidad	18
Ilustración 2.	Formación docente para integración de las TIC	20
Ilustración 3.	Evaluación de resultados	21
Ilustración 4	Mapa de Ubicación I.E. Santa Cecilia	86

CAPITULO 1

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Planteamiento del problema

En la Institución Educativa Técnico de Comercio Santa Cecilia localizada en Santiago de Cali, se detectan conductas inadecuadas hacia la tecnología, más exactamente en los niños y adolescentes del grado décimo, en quienes se ha enfocado el presente trabajo de investigación; se observa principalmente las siguientes actividades por el mal uso del tiempo libre y el internet:

- El mal uso de la ludo-mática, del tiempo libre y el internet y equipos móviles de los estudiantes del I.E. Santa Cecilia de la ciudad de Santiago de Cali 2015.
- Adición del internet y dependencia. Se debe al abuso de utilización del internet en forma patología del comportamiento del usuario en forma dependiente del tiempo libre en juegos de videos y chat y facebook utilizando mucho tiempo el computador.
- Mala utilización de tiempo libre: Utilizar el tiempo libre en el uso del internet en mal uso en juegos de videos, comunicación en el chat y facebook.
- Cambio cultural de hábitos negativos. La utilización del tiempo libre en el mal uso del internet crea un habito cultural negativo tanto el tiempo de uso como en la alimentación y en la salud sobre todo en la postura del cuerpo en el computador.
- Investigación de tareas por redes. La investigación de tareas por redes es positivo si utiliza los medios adecuados de referencia de búsqueda así no tomar información falsa.
- Pérdida de la lectura y comprensión de los temas. La utilización del tiempo libre en uso del internet se pierde la concentración de lectura y comprensión de los temas por la forma audiovisual

de utilizar el computador. Todos estos comportamientos del uso del internet en mucho tiempo crea adicción y cansancio y concentración de las personas.

- Falta de concentración y análisis de la lectura.
- Mal uso del manual de convivencia violación de las normas del colegio.
- No se utiliza las bibliotecas del colegio.
- Cambio en los patrones de sueño, a fin de disponer de más tiempo en la red.
- Negligencia respecto a las obligaciones personales.
- Irritabilidad cuando se es interrumpido.
- El mal uso de las TIC de manera irresponsable por parte de los estudiantes de la I.E. Santa Cecilia.

Debido a ésto, en la Institución Educativa Santa Cecilia de la ciudad de Santiago de Cali, se han tomado medidas tales como la prohibición de uso de celulares, medio utilizado para conectarse a la red, dentro del aula de clase, pues ha sido imposible el que no lo porten al colegio. Como parte formativa para el buen uso, se hace hacer exposición sobre el tema, al estudiante que infrinja la norma, la cual está contemplada en el Manual de Convivencia, en su artículo 82 numeral 11, inculcando valores.

1.1.1 Formulación.

¿Qué tipos de estrategias desde la Ludomática, permiten el uso y manejo adecuado del Internet, en estudiantes del Grado 10°. (Curso 10-1)?

1.2 Objetivo

1.2.1 Objetivo General.

Desarrollar una estrategia de enseñanza que vincule la ludomática como medio para formar en el uso y manejo de la internet en estudiantes del Grado 10°. (Curso 10-1) de la Institución Educativa Santa Cecilia de la ciudad Santiago de Cali.

1.2.2 Objetivos Específicos.

- Identificar el tipo de prácticas que tienen los estudiantes del grado tal con el uso del internet.
- Diseñar una propuesta de Ludomática orientada al manejo y uso de redes sociales e internet en estudiantes del grado 10°. de la Institución Educativa Santa Cecilia.
- Desarrollar una serie de actividades orientadas al uso adecuado de la internet en estudiantes del grado tal 10°. de la Institución Educativa Santa Cecilia.
- Sistematizar la experiencia que se desarrolla con el uso adecuado de la internet en estudiantes de 10°. de la Institución Educativa Santa Cecilia.

1.3 Justificación

La presente investigación referida al uso y manejo adecuado del Internet, en estudiantes del Grado 10°, se justifica porque brinda la oportunidad de describir mediante un análisis el ambiente educativo predominante en una Institución Educativa Santa Cecilia de la ciudad Santiago de Cali 2015, para poder generar estrategias utilizando la lúdica, y así obtener cambios positivos que conduzcan hacia una formación de los estudiantes, deseada por el actual sistema educativo.

Igualmente el estudio puede servir de plataforma para emprender acciones que puedan minimizar los actos violentos que suceden en los planteles educativos y contribuir a elevar la calidad educativa de los mismos. Desde esta investigación se podrá hacer aportes valiosos que de alguna manera incidirán en el progreso de la educación del buen uso de la tecnologías como el internet y los equipos móviles dentro y fuera de las aulas en los tiempo libre de los estudiantes.

Su aplicación beneficiará a docentes y estudiantes de Grado 10° de la Institución Educativa Santa Cecilia, Sede 1 Jornada de la tarde, orientándolos al empleo y desarrollo de estrategias lúdicas, dejando a un lado las clases tradicionales y rutinarias en las cuales el docente es un simple transmisor de conocimientos aplicando temas de emprendimientos para crear sus propios negocios y así motivar a los estudiantes en sus iniciativas de proyectos productivos que sirvan de ejemplo a la comunidad y a los estudiante de grados inferiores.

Se implementa un plan educativo de talleres con actividades lúdicas, con estrategias que los estudiantes practiquen sus habilidades y destrezas en TICs en una forma virtual aplicando los motores de búsqueda para la investigación de cada uno de los talleres siendo los profesores los facilitadores y coordinadores del proceso de aprendizaje.

CAPITULO 2

MARCO DE REFERENCIA

2.1 Marco Contextual

HISTORIA DE LAS TICS DEL MUNICIPIO SANTIAGO DE CALI

Las Secretarías de Educación de los municipios de Santiago de Cali, Yumbo, Vijes, La Cumbre y Dagua, en el marco del cumplimiento de sus Planes de Desarrollo 2012 - 2015, y en especial de los objetivos propuestos orientados a la construcción de estrategias hacia la calidad educativa y al fortalecimiento del alcance de las competencias Siglo XXI, gestionaron ante el Sistema General de Regalías, el Proyecto: “DESARROLLO Y EDUCACIÓN DIGITAL PARA TODOS”, que busca integrar en la pedagogía el uso de las TIC, en virtud de que esta estrategia se perfila como una “ventana de oportunidad para las innovaciones educativas”, que buscan complementar el desempeño docente y potencializar una “mayor autonomía en el proceso de aprendizaje y en la gestión del conocimiento”, en pro de construir un camino hacia el “aprender a aprender” y el “aprender a vivir juntos”. Esta propuesta, hace parte de la implementación de una Ruta que pretende generar un ecosistema digital que facilita la interacción de toda la comunidad educativa y se concibe como un proyecto democrático y de inclusión. La propuesta se sustenta en las orientaciones de la Política Nacional, la UNESCO, el BID y del Instituto Internacional de la Planeación de la Educación, entes que han venido formalizando itinerarios y programas para el fortalecimiento de la formación de los docentes, la conectividad, la infraestructura técnica, la implementación de un proceso de gestión del cambio, el fortalecimiento de la capacidad de gestión de los directivos docentes y la generación de un Plan de Gestión TIC y de generación de contenidos digitales. Desde esta perspectiva, los ejes que fundamentan el desarrollo del proyecto

se relacionan con cuatro componentes o pilares, donde la ejecución de sus actividades permitirá el desarrollo de competencias del siglo XXI durante el proceso de enseñanza, aprendizaje y evaluación, y que a su vez, contribuirán con el uso y la apropiación de las TIC. En tal sentido estos componentes corresponden a:

1. Componente Pedagógico
2. Componente Gestión de Cambio y Comunicaciones
3. Componente Tecnológico
4. Componente de Sistematización y Evaluación

Ilustración 1. Programa de formación a la comunidad.



Fuente. Semcali (2014)

El componente Pedagógico; comprende la implementación de una propuesta formativa y de acompañamiento, sustentada en el desarrollo de un programa de formación durante ocho (8) meses, dirigido a la comunidad docente hacia el uso y apropiación de las TIC y fortalecimiento de las competencias Siglo XXI en pro de generar en los docentes y estudiantes mejores prácticas en los procesos educativos y de ésta forma fortalecer los niveles académicos y de formación. El programa de formación consta de dos fases: la Fase de Formación que contempla el desarrollo de cinco momentos (Contextualización, Adaptación, Adopción, Apropiación y Transformación del

Aprendizaje), a través de los cuales se desarrollan competencias tecnológicas, comunicativas, pedagógicas, de gestión y de investigación y se complementa con una Fase de Acompañamiento “in situ” que se orienta al desarrollo de la estrategia pedagógica en el aula. Se busca, teniendo como base diferentes experiencias e internacionales, que esta propuesta se traduzca en el fortalecimiento de las capacidades intelectuales de orden superior, como análisis, síntesis, manejo de información, pensamiento crítico, creatividad, capacidad investigadora”, y en fortalecer el rol del docente para generar “posibilidades de mejoras y cambios en el compromiso e involucramiento de los estudiantes con el proceso de aprendizaje, reflejado en su participación y permanencia en dicho proceso”.

La experiencia muestra “que después de una formación y/o cualificación en el proceso de integración de las TIC, los profesores en ejercicio y formación suelen desarrollar actitudes más positivas, mayor confianza en el uso fundamentado de las mismas y una actitud crítica que se refleja en el cambio de algunas de sus concepciones y prácticas escolares”. El itinerario de formación propone que el docente en cada momento de formación formule estrategias de uso de TIC, como vía hacia la consolidación de procesos de innovación educativa. También busca plantear nuevos retos de conocimiento y el desarrollo de nuevas competencias. Involucra igualmente actividades de fortalecimiento como las Comunidades de Práctica, que facilitarán la formación continua y la creación de alianzas como estrategia de intercambio y creación de saberes, y se incluyen el desarrollo de actividades de articulación al PEI, en pro de construir posibilidades de permanencia y continuidad de objetivos en las Instituciones Educativas intervenidas.

Imagen 2. Formación docente para integración de las TIC



Fuente: Semcali (2014)

El componente de Gestión del Cambio y de Comunicaciones, se concibe como un proceso de intervención cultural y de movilización social, dirigido a toda la comunidad educativa, en aras de desarrollar una sinergia en torno a un propósito de interés común, así como en la dimensión del alcance y los objetivos que se persiguen; en tal sentido contempla el diseño e implementación de una estrategia de comunicación a partir de la identificación de principales barreras y potenciadores del cambio así como el desarrollo de actividades y talleres con el fin de impactar los hábitos y creencias de las prácticas pedagógicas mediadas por TIC.

El componente Tecnológico contempla la inversión para la adecuación en infraestructura locativa y de equipos, y la implementación de una Plataforma o Portal Educativo para la atención virtual y el intercambio de la comunidad educativa. Un componente que se comprende como el soporte para el desarrollo de la estrategia y da garantía a las Instituciones Educativas al contar con los recursos para la el desarrollo de la estrategia de incorporación pedagógica de las TIC en el proceso de la enseñanza- aprendizaje garantizando el acceso a las TIC en las aulas.

Ilustración 3. Evaluación de resultados



Fuente: Semcali (2014)

El componente de Sistematización y Evaluación permite la medición de resultados y la evidencia de las diferentes lecciones aprendidas, en búsqueda de promover la efectividad en la apropiación del conocimiento a partir del uso pedagógico de las TIC. En tal sentido se desarrollará un instrumento que permita medir no solo los aspectos pedagógicos sino también los datos relevantes antes de la intervención específica durante el proceso de implementación y al concluir la intervención formal del proyecto.

(www.colombiaaprende.edu.co/html/home/1592/article-90811.html)

La población estudio de este proyecto de investigación, son los estudiantes de la Institución Educativa “Santa Cecilia”, Sede 1, Grado 10-1, ubicada en la en la calle 61AN # 2GN – 62; (ver Imagen 4). La comunidad que confluye a esta institución es de una variada procedencia económica, social y cultural, se puede decir que oscila entre los estratos 1, 2, 3 y una minoría de estrato 4, cuyos barrios están situados en la zona norte y nororiente de la ciudad de Cali, pertenecientes a la Comuna 2, La institución presta servicios educativos desde los niveles

Preescolar, Básica Primaria y la Media, con una cobertura aproximada de 3400 estudiantes distribuidos en sus 8 sedes.

La institución se encuentra ubicada en un polo de desarrollo de la ciudad, ya que ahí se localizan importantes zonas industriales como: Zona industrial Acopi Yumbo, Centro de Eventos Valle del Pacifico, Central de Transporte de Cali, además de importantes centros comerciales como Chipichape, Homecenter, la 14, Yumbo; también el sector cuenta con medianas y pequeñas empresas de talleres, farmacias, panaderías, restaurantes, salas de internet, entre otros.

Como es bien sabido, uno de los problemas de las familias modernas es que debido a que ambos padres deben trabajar para sostener económicamente la casa, sus hijos, niños o adolescentes, permanecen solos gran parte del tiempo, lo que genera en algunos de éstos menores, sensación de soledad, angustia por no saber manejar el tiempo libre, ansiedad y depresión.

La sicóloga Laura Baldrich, encargada de atender la Línea de Atención Infantil y Juvenil, Línea 106 de la Corporación para la Atención Integral de la Niñez, en Cali, –Corpolatin- recomienda que los padres que deben trabajar les hagan sentir la presencia a sus hijos, así no sea de manera física: Llamadas constantes, preguntarles qué están haciendo, planearles actividades durante el día, buscar que se sientan acompañados pese a la distancia que determine el trabajo diario.

Finalmente, el contexto tiene una caracterización bien particular al identificarse algunos sectores vulnerables por toda la problemática que los afecta como por ejemplo: Desplazamiento forzado, violencia intrafamiliar, pandillas juveniles, delincuencia común, desempleo etc.

2.2 Antecedentes (Empíricos/Bibliográficos)

En general la estadística establece que cada ocho de cada diez los colombianos están usando Internet. Más del 70% de los jóvenes considera que en la red no hay ningún riesgo, sin embargo son conscientes que a diario reciben información con pornografía, suicidio, ciberacoso y todo tipo de intimidación virtual. Pero ¿cuáles son los principales riesgos y beneficios a los que se ven expuestos los adolescentes por el uso de esta herramienta?, ¿Cómo la están utilizando? Y ¿Qué percepción tienen de ella? Son algunos de los interrogantes que responde una investigación de la Facultad de Psicología de la Universidad de La Sabana, en la que se consultó a 180 estudiantes de estratos 4, 5 y 6, hombres y mujeres, de colegios mixtos y privados, con edades entre los 12 y 18 años.

Con relación a los hábitos de uso de Internet, el estudio reveló que la edad promedio de iniciación de acceso a la Web son los 9 años. Respecto a los tiempos de uso, el informe señaló que el 68% de los adolescentes se conecta diariamente, el 30% entre tres y seis días y sólo el 2% entre una y dos veces a la semana; ninguno de los jóvenes entrevistados reportó nunca conectarse.

En cuanto a la intensidad de tiempo de uso de esta herramienta, el 32% de los consultados en la investigación sostuvo que lo hacía tres horas al día, el 22% cuatro horas, el 20% cinco horas o más, el 20% entre una y tres horas, y sólo el 6% una hora o menos.

Respecto al lugar para conectarse, los resultados mostraron que el 89% de los jóvenes lo hacían desde su casa, el computador personal o el celular; el 5% desde el colegio, el 4% desde una consola de video y solo el 2% desde un café Internet.

Las aplicaciones que más utilizan están relacionadas con las comunidades virtuales y las redes sociales. El 27% de los entrevistados afirmó que entra frecuentemente a Facebook, el 23% a Skype Messenger, el 17% a Google, el 11% a Youtube, el 10% a Hotmail, el 6% chatea, el 3% juega en línea, el 2% ve pornografía y el 1% hace apuestas.

En promedio, el 45% de los adolescentes se conectan a Internet para estar en contacto con otros, el 19% por distracción, el 13% para descargar música o videos, el 12% por fines académicos, el 7% para buscar información de interés personal, el 3% para conocer gente y sólo el 1% para escapar de la cotidianidad. (Martín, 2006)

Navarro & Rueda (2007) afirman que se debe hacer una revisión crítica en torno a la información que hoy se conoce sobre la adicción a la internet, métodos para diagnosticar y posibles terapias preventivas. Se denota una preocupación en el campo de la salud por parte de algún sector especializado como en el caso de la psiquiatría para lograr el mayor conocimiento de esta problemática que se prevé en aumento.

La adicción en aumento se está constituyendo en un problema de gran preocupación para muchos sectores sociales por su incremento cada vez a partir de las actividades que permite el uso del internet generándose toda una dependencia psicológica con consecuencias de todo ámbito social, cultural, política etc.

Quiroz & Vallez (s.f.) aseguran que en los últimos años producto de la globalización y el avance de los medios de comunicación surge la internet aun más en el siglo XXI. Su facilidad de

manejo y versatilidad en pocos años ha rebasado los límites de lo inimaginable, haciéndose cada vez mayor la cantidad de usuarios que acceden a la red y que se benefician de su enorme variedad de servicios. La gran cantidad de información a la que se puede acceder contiene casi todos los conocimientos y pasatiempos del quehacer humano, por ende se le ha denominado la gran biblioteca de la humanidad. Aunque en nuestro país no está tan difundido su uso en comparación de los países del primer mundo, se encuentra ya a disposición de las grandes mayorías a través de cabinas públicas que a un precio módico permiten acceder por horas al servicio. Debido a esto hace pocos meses se ha convertido en noticia el posible síndrome de dependencia de la Internet, La base teórica con que cuentan los defensores de entidades como el IAD (Internet Addiction Disorder) son algunos estudios descriptivos acerca de los patrones de uso de la internet, de los que quizá resulte aventurado deducir que el uso masivo de los recursos on-line sea preocupante. La investigación se realizó de la manera que se describe a continuación: antecedentes, planteamiento del problema, formulación del problema, delimitación, objetivos tanto general como específicos y finalmente su justificación y a la vez también se incluyen los temas del marco teórico: ¿Qué es el correo electrónico?, Tipos de juegos que existe en la Internet?, ¿Adicción al internet?, déficit de personalidad, la autoestima, déficit en las relaciones interpersonales: timidez y fobia social timidez, tipos de fobias, déficit cognitivos: atención dispersa y desplazada, alteraciones psicopatológicas: depresión, La pornografía, Historia de la tecnología, La tecnología de información, cómo surgió la internet en el mundo y como llegó al Ecuador, cómo llegó la internet al Ecuador, Qué es la banda ancha. Ya en la parte práctica se realiza una investigación bibliográfica y documental que sustentará teóricamente el trabajo realizado, posteriormente se describe la metodología utilizada para esta investigación, se detalla el análisis e interpretación de resultados de las encuestas tomadas a docentes y estudiantes. Se puntualiza las conclusiones y recomendaciones. Para concluir con la estructuración de la guía de estrategias para el control de

la adicción a la internet. Esta guía de estrategias está dirigida a adolescentes, madres y padres de familia y quienes están implicados en la educación integral de los jóvenes. Por ello emplea estrategias sencillas y ejemplos prácticos cercanos a la realidad. Tiene por objetivo la protección y orientación del adolescente mediante la reducción de las acciones en las que se ven involucradas, de forma activa o pasiva, en el uso del internet. Se trata de una acción de información y de sensibilización. Lo que hay que tratar de hacer es reforzar las relaciones familiares con los hijos para guiarlos y enseñarlos a utilizar la computadora tan sólo como una herramienta de trabajo y no como una diversión.

Belda (2014) afirma que las nuevas tecnologías de comunicación y especialmente Internet, pueden servir como apoyo al aprendizaje en todos los niveles pero hasta ahora no parece que puedan relevar al maestro.

En otros escalones del sistema educativo especialmente en la enseñanza universitaria, Internet puede servir para la propagación de conocimientos muy específicos. Sin embargo, hay disciplinas en las que parece indispensable el aprendizaje. Con equipo técnico cuyo manejo no se puede aprender a distancia. No imaginable la enseñanza de la odontología a distancia, porque es imposible aprender a sacar una muela sino es con un paciente y con el instrumento real. Internet como herramienta cada día más centros de enseñanza están conectadas a Internet. Los profesores y los alumnos utilizan esta conexión al mundo de diversas formas. En primer lugar, Internet es una fuente inagotable de información y datos de primera mano, como red originariamente científica, puede encontrarse gran cantidad de información útil para las clases. Podemos encontrar materiales para cualquier nivel educativo preparados por otros profesores, incluso existen archivos de programaciones y experiencias educativas, documentos para uso del profesor en la preparación de sus actividades de enseñanza / aprendizaje etc.

Estudiantes de escuelas distantes entre si utilizan la red como medio de comunicación para realizar proyectos en común, intercambiar datos sobre diferentes aspectos de su medio social o estudiar las diferencias y semejanzas culturales entre comunidades de diferentes países. Las escuelas utilizan la red para romper su aislamiento del mundo. Existen organizaciones dedicadas a facilitar el contacto entre estudiantes y profesores de cualquier parte del mundo a ayudarles a en sus experiencias telemáticas proporcionando formación, ideas y experiencias anteriores éxito. Aula Virtual.

El concepto clave es interacción que da lugar a un nuevo concepto: El aula virtual, un entorno de enseñanza / aprendizaje basado en un sistema de comunicación mediada por ordenador, un espacio simbólico en el que se produce la interacción entre los participantes. Se trata de ofrecer a distancia posibilidades de comunicación que sólo existen en un aula real. La metáfora del aula virtual comprende espacios cibernéticos para las clases, la biblioteca (o mediateca), el despacho del profesor para la tutoría, el seminario para actividades en pequeño grupo, el espacio de trabajo cooperativo e incluso la cafetería para la charla relajante entre los alumnos.

Ospina Clavijo (2013) asegura que La integración de TIC (Tecnologías de Información y Comunicación) en educación ha sido un proceso de vital importancia tanto nacional como internacionalmente, pues como argumenta Yanes (2001) “una educación de calidad garantiza su correspondencia con las exigencias y el nivel actual de la tecnología”.

2.3 Marco Teórico

Como se ha señalado al inicio de este proyecto, no cabe duda que el uso del internet ha impactado todo los ámbitos de las sociedad en general; en este sentido se relacionan algunas

investigaciones que sustentan la problemática planteada; para intentar abordar el tema desde algunas bibliografías pertinentes se recurrió al documento de Navarro & Rueda (2007) “Adicción a la internet”, documento que nos permite contextualizar la problemática en cuestión en cuanto que ubica conceptualmente el uso inadecuado de la internet como causal de dependencia psicológica con todas las implicaciones psicosociales, físicas referidas al inicio de este proyecto.

Posteriormente se pasó a investigar sobre el impacto del uso del internet en niños y jóvenes, se tuvo en cuenta principalmente el documento de Quiroz & Vallez (s.f.) titulado La adicción a la internet en los estudiantes de 12 a 18 años del colegio universitario “UTN” en el año lectivo 2009-2010; para estos autores la interacción social del internet es de grandes proporciones en cuanto facilita la comunicación a todo nivel y el fácil acceso al conocimiento y que en consecuencia se debe pensar en planes de acción por parte de todos los actores sociales para sensibilizar y enseñar especialmente a niños y jóvenes de la importancia de esta tecnología como recurso eficaz en los procesos de aprendizaje a partir de su uso adecuado.

En la búsqueda bibliográfica para encontrar soporte a este proyecto se encuentran diversos documentos que de alguna forma dan un tratamiento a problemáticas relacionadas con el uso de las tecnologías de la comunicación y la informática, su impacto social, efecto psicopatológicos entre muchos pero en esta oportunidad hacemos mención a los que aquí se relacionan quizás por la relación directa con nuestra problemática.

En este sentido Valencia & Camargo (2009) en el documento “Estrategias para el fortalecimiento de las TIC en las escuelas en Colombia”, nos aporta algunos criterios que abalan la necesidad de implementar estrategias lúdicas para un mejoramiento en el aprendizaje académico de los estudiantes; el documento de manera concreta describe algunas experiencias educativas significativas donde los docentes se constituyen en dinamizadores del uso de la

tecnología en el contexto escolar reconociendo las debilidades para capitalizarlas en fortalezas. Este estudio constata la importancia de pensar y fomentar estrategias para que los estudiantes asuman nuevas actitudes con respecto al uso adecuado del internet ya que la experiencia a partir de la práctica docente ha demostrado resultados de aprendizajes significativos.

Las bases conceptuales con las que se trabajará serían:

Estrategias_lúdicas: El método lúdico es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje. Este método busca que los alumnos se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego.

El método lúdico no significa solamente jugar por recreación, sino por el contrario, desarrolla actividades muy profundas dignas de su aprehensión por parte del alumno, empero disfrazadas a través del juego. Los juegos en los primeros años deben ser sensoriales (3 años). En etapas más avanzadas deben promover la imaginación y posteriormente juegos competitivos.

AMBIENTES INTERACTIVOS DE APRENDIZAJE

La interactividad en ambientes de aprendizaje es una condición que va más allá de tener a disposición un ambiente digital con fines educativos. Exige dar control al usuario de lo que hace, hacer que la máquina o el objeto de exploración sirva para vivir experiencias, no sólo para verlas suceder. Y esto se puede lograr en múltiples ambientes, siempre que el facilitador lo permita.

Un mecano, por ejemplo, es un ambiente interactivo donde se viven experiencias concretas, donde el niño o la niña es capaz de construir aquel modelo que tiene en su mente, explorando las posibilidades que brindan las fichas básicas del sistema en función del reto que se haya propuesto. Puesto que el micro mundo que ofrece el mecano suele ser significativo para el

aprendiz, no hay necesidad de orientar el uso de las herramientas (piezas articulables), sino concentrar la acción del facilitador en el proceso dialogal que conlleva motivar, crear desequilibrios, dar pistas, cuestionar y ayudar a hacer explícito lo descubierto mediante el proceso de construcción.

Un juego de roles es otro buen ejemplo de ambiente interactivo de aprendizaje con referentes concretos. Cada cual se comporta dentro de las reglas que ha convenido el grupo y en función de las metas con las que se han comprometido, haciendo gala de su creatividad, dentro de los grados de libertad que le da el rol que le ha correspondido. La construcción colaborativa de la solución hace que lo que allí se aprende no sea simplemente la suma de lo que saben los distintos participantes, sino mucho más que eso: el producto de la creación colectiva de nuevos constructos o modelos de pensamiento o de acción. El diseño de estos ambientes exige maestros que crean en la gente, que den la oportunidad de participar y de agregar valor, pues no son procesos al azar. En entornos digitales también se pueden crear ambientes interactivos de aprendizaje, de manera diferencial según los programas que se utilicen como base. Se analizarán tres de estos entornos, dos de carácter genérico, las herramientas de productividad y de interacción y otro de carácter específico, los micro-mundos lúdicos interactivos.

LUDOMÁTICA: AMBIENTES DE APRENDIZAJE LÚDICOS, CREATIVOS, COLABORATIVOS E INTERACTIVOS PARA NIÑOS Y NIÑAS DE 7 A 12 AÑOS

Las poblaciones marginales o en condiciones de riesgo, a las que pertenece buena parte de los niños y niñas de países en vías de desarrollo, no necesariamente tienen oportunidades educativas de calidad, que les den la posibilidad de participar activamente en la sociedad y época en que les ha correspondido vivir. Los ambientes educativos a los que tienen acceso no siempre

son lo placenteros y poderosos que se quisiera y los recursos no son lo ricos y variados que sería deseable. Sin embargo, todos estos seres humanos tienen un derecho inalienable, el de educarse con calidad, para así desarrollar su potencial a plenitud. ¿Cómo lograrlo? ¿De qué medios valerse? ¿Cómo producir una transformación en la manera de educar estos niños, que sea viable más allá de un piloto?

Inquietudes como las anteriores llevaron a generar Ludomática, una propuesta de transformación educacional con informática que gira alrededor de cuatro elementos constitutivos: lo lúdico, lo creativo, lo colaborativo y lo interactivo, así como de un proceso de transformación educacional por etapas, implementado mediante una pedagogía problémica y constructivista.

Eje focal: la transformación educacional

Ludomática es un proyecto que busca producir cambios de estado permanentes en las instituciones donde se desarrolla, de modo que los macro-mundos donde se lleva a cabo el proceso educativo (la institución, sus espacios y tiempos, sus reglas), los dinamizadores y facilitadores del mismo (directivos y educadores), así como los micro-mundos donde se viven las experiencias de aprendizaje (ambientes multimediales integrados), saquen el máximo provecho de las oportunidades para educar que brindan los ambientes interactivos de aprendizaje, para la educación de los niños y niñas participantes.

Esta transformación educacional tiene tres dimensiones, dos de ellas intervinientes y una resultante. Mientras que el cambio resultante es el que se espera en los niños, como estrategia de intervención se induce un cambio en las instituciones y en sus educadores y directivos (UNIANDES, s.f.).

- Se espera que mediante las vivencias que propicia Ludomática aumente en los niños y niñas participantes su autoestima, su capacidad de resolver problemas creativa y

colaborativamente, con apertura a códigos tecnológicos y con deseos y herramientas metodológicas y tecnológicas para aprender a aprender.

- Se busca que los directivos y educadores cualifiquen crecientemente sus prácticas educativas, con apertura y compromiso con el cambio, dentro del espíritu de una pedagogía constructivista y problémica, instrumentada sobre ambientes interactivos reales y virtuales.

- Se busca también repensar los espacios, tiempos y condiciones institucionales de aprendizaje (macro-mundos), en consonancia con los elementos constitutivos del proyecto y el modelo pedagógico del mismo.

Ambientes interactivos virtuales en Ludo matica

La informática es un recurso que está presente desde el inicio de la experiencia en cada institución participante. Durante las dos primeras etapas se busca que la comunidad educativa se alfabetice informáticamente, y en las dos siguientes, que desarrolle cultura en este sentido. Para esto se incluyen, paso a paso y dentro de vivencias coherentes con la filosofía del proyecto, los siguientes ingredientes:

El procesador de texto para niños. Se escogió una herramienta comercial, Creative Writer 2 (Creative Writer 2 es una aplicación producida por Microsoft. Permite expresar ideas con texto y gráficas, tiene una interfaz muy sencilla, así como funciones de apoyo que simplifican el trabajo. También permite crear páginas html para uso en la red) y se favoreció que, desde un principio, los educadores y los niños y niñas la usaran creativamente para expresar y compartir sus ideas. Fue la puerta de acceso a la informática para muchos de los participantes. Las vivencias con ella sirvieron de base para desarrollo de proyectos como el muro virtual, el periódico de los niños.

Correo electrónico y chat. A cada una de las instituciones se dotó de una cuenta de correo electrónico y se les instaló aplicación cliente de Eudora Light (Eudora Light es una aplicación de Qualcomm. Es una aplicación de correo electrónico robusta, muy intuitiva y fácil de usar por principiantes y de ICQ). El acceso a la virtualidad se fue dando alrededor de la interacción entre participantes, en un principio forzada por el proyecto a partir de requerimientos de mensajes y conversaciones relacionados con las ideas fuerza y posteriormente como un modo natural de interacción.

Cuartos de discusión y seminarios virtuales. Usando BSCW (BSCW permite crear espacios de discusión, públicos o privados, donde se pueden llevar a cabo conversaciones sincrónicas o asincrónicas, con registro pleno de la interacción y con facilidades para administrar el sitio de trabajo) se habilitaron cuartos de discusión para cada una de las ideas fuerza, de modo que las experiencias que los participantes iban teniendo con ellas quedaran registradas al compartirlas con los colegas durante la tercera semana del desarrollo de cada una de ellas. Al final de dicha semana se hicieron discusiones en línea de las que se sacaron conclusiones y líneas de acción. En la tercera y cuarta fase los participantes crean sus propios cuartos para algunos de los proyectos que desarrollan.

Servicios digitales de información. El conocimiento metodológico generado por el proyecto está sistematizado digitalmente en bases de datos multimedia, que permiten almacenar y recuperar, por diversos criterios, las “guías ludopedagógicas” que orientan o sirven de base a los talleres creativos, así como los diseños de los “proyectos colaborativos” locales o globales propuestos desde el proyecto o generados desde otros proyectos.

Ciudad Fantástica. Ambiente lúdico interactivo desarrollado por el proyecto, que sirve de componente computacional a las vivencias lúdicas en medios integrados que viven los niños. Está

pensada para ser un micromundo que lleve a la especulación y la fantasía, que despierte la curiosidad y lleve a la indagación, que exija pensar, ensayar, aprender del error, dentro del entorno de una ciudad laberinto que tiene tres entornos (aéreo, terrestre y subterráneo), diecisiete escenarios y múltiples acertijos literarios y lógicos, cuya solución lleva a resolver enigmas inmersos en la trama. El niño o niña exploradora) cuenta para esto con un espejo mágico que le permite ir y venir de su cuarto a distintos escenarios, con una libreta de notas en la cual lleva registro de los conocimientos descubiertos al resolver acertijos y de los enigmas que tiene por resolver, talismanes que le permiten obviar cierto tipo de situaciones que ya domina, linterna que le da pistas y le ayuda a aprovechar la información con que cuenta, todo esto disponible en el morral que lleva puesto. Cada escenario tiene elementos curiosos que sirven de contexto y se comportan a modo de objetos sensibles que se activan por aproximación y contacto, dando paso a diálogos con personajes curiosos, conexiones con otros escenarios, planteamiento de acertijos o de enigmas, o solución a los mismos. Ciudad Fantástica es un entorno abierto a la especulación, que puede articular múltiples acertijos editables por el docente.

Acertijos lúdicos. Un conjunto de programas hechos por el proyecto, que permiten definir y presentar acertijos lúdicos, todos ellos con una interfaz consistente y con los que se pueden apoyar destrezas básicas para niños que viven en la era de la información. Éstas incluyen procesamiento de información textual (crucigramas, sopas de letras, adivine la frase), de información gráfica (rompecabezas gráficos, percepción visual, combinación de colores), de información gráfica y lógica (laberintos de distintos niveles de complejidad), de problemas lógicos (por eliminación y exclusión, clasificación, seriación), así como habilidades colaborativas (p. ej., mingas, escape). En la primera versión de Ciudad Fantástica están inmersos algunos de estos tipos de acertijos. A medida que se vayan probando los demás, se irán articulando a nuevas versiones.

Software heurístico y enciclopedias. Además de los paquetes mencionados, interesa que las instituciones tengan acceso a software que permita aprendizaje experiencial y por descubrimiento, así como con fuentes de información digitales a las que puedan recurrir los niños y niñas cuando lo requieran. Para esto se han desarrollado guías de evaluación de software que apoyan la labor de selección por parte de cada institución.

Evaluación de la experiencia

Ludo matica es un proyecto de investigación y desarrollo. Por este motivo tiene inmerso un sistema de evaluación de proceso y de impacto (Rojas, 1998), que se alimenta de las actividades sustantivas del proyecto y revierte información a las mismas, así como a las organizaciones gestoras, participantes y patrocinadoras.

En lo que respecta a evaluación de impacto, se levantó una línea de base para cada uno de los ámbitos de transformación del proyecto: la institución, los directivos y educadores, los niños y niñas. Para los dos primeros se construyeron instrumentos para auto diagnóstico por parte de los adultos participantes, consultando variables e indicadores derivados con los participantes, al tiempo que se les aplicó al inicio de la experiencia una encuesta de actitudes hacia la informática, ya normalizada con población adulta en Colombia; para la medición de las variables asociadas a cambios en los niños, se usó la Batería de Valores y Actitudes Infantiles (Famdi Fundación Alberto Merani para el Desarrollo de la Inteligencia, 1996), que explora tres dimensiones del niño o niña: la cognitiva (actitud hacia el conocimiento, capacidad de solución de problemas); la Yoica (relación consigo mismo, autoestima) y la Asociativa (relación con los demás, colaboración), dando en resumen un indicador o coeficiente valorativo. La batería había sido

aplicada muestralmente a nivel nacional para el Ministerio de Educación Nacional por la Fundación Merani (Ministerio de Educación Nacional de Colombia., s.f.).

La evaluación de proceso se llevó a cabo sistematizando información sobre el desarrollo de la experiencia de capacitación y sobre las intervenciones de los capacitados en sus instituciones. Para lo primero se sistematizaron los datos con signados en los seminarios virtuales y para lo segundo se hicieron observaciones y entrevistas en las instituciones, con periodicidad semestral.

Al momento de escribir este documento han transcurrido ocho meses desde que se inició la intervención en las instituciones de protección de Santa Fe de Bogotá y seis en las de educación rural de la zona de Malagana, Bolívar. Los resultados más relevantes obtenidos son los siguientes (Siabatto & otros, 1999):

- La línea de base infantil, tomada a una muestra al azar de los niños y niñas que participan en las instituciones donde se desarrolla el proyecto, mostró niveles de autoestima y de comunicación inferiores a los de la norma nacional, y de solución de problemas por encima de la norma nacional. También mostró diferencias significativas entre géneros, respecto a autoestima, siendo más de privadas las niñas que los niños; diferencias significativas en cuanto a comunicación y solución de problemas ligadas a alfabetismo o analfabetismo en los niños y niñas. Estos resultados, analizados por las instituciones, permitieron a cada una definir estrategias para las fases de afianzamiento, que se están llevando a la práctica.

- Se hizo un “retest” a los niños al inicio del semestre, con otra muestra al azar de participantes en el proyecto. Por la volatilidad de los niños de instituciones de protección (su permanencia en ellas no necesariamente alcanza al ciclo del proyecto), se detectó que cerca de un 45% de los participantes son nuevos en la institución, y que presentan perfiles iniciales equivalentes a los de la muestra original. Se trabaja en el procesamiento de los datos, controlando

variables espurias, de modo que se pueda establecer el sentido y nivel de los cambios en quienes participan desde el inicio.

Los educadores y directivos han tenido una permanencia alta en la mayoría de las instituciones (sólo una de ellas muestra alta rotación). Su perfil inicial es de expectativa curiosa frente a la informática y a las pedagogías lúdicas, creativas y colaborativas, que desconocen en su mayoría. Al semestre de participar en el proyecto muestran valoración y apropiación de herramientas tecnológicas y metodológicas, así como fluidez en el diseño y puesta en marcha de ambientes lúdicos, creativos y colaborativos.

Las instituciones han cambiado más rápidamente de lo que se esperaba y en mayor grado. Inicialmente, se creyó que el proyecto iba a tener impacto en el mediano plazo, cuando se hubiera pasado a las etapas de afianzamiento, pero al finalizar la de apropiación ya son evidentes cambios significativos. También se pensó que habría impacto directo sólo sobre el grupo de educadores participantes, pero la exigencia de contar al director dentro del grupo del proyecto y las vivencias que los participantes han tenido en la capacitación y en sus instituciones, al aplicar la propuesta pedagógica, llevaron a expandir en gran medida la dinámica del proyecto a toda la institución, siendo notorio el ajuste que se hizo de los manuales de convivencia, de los espacios y tiempos de interacción creativa, así como la proyección hacia la comunidad institucional de los principios del proyecto.

Desde el punto de vista de transformación educacional con informática, los resultados obtenidos hacen pensar que las variables intervinientes han dado un giro significativo y se han orientado en la dirección deseada, lo cual hace pensar que el proyecto puede perdurar y arraigarse en las instituciones, independientemente de que a los 18 meses cese la intervención directa de las entidades gestoras y pasen a ser entidades asociadas al proyecto. Desde el punto de vista de los niños y niñas, donde están las variables resultantes, es muy prematuro sacar conclusiones sobre el

impacto que tendrá en su desarrollo la participación en Ludo matica. Por ahora está confirmado lo pertinente al proyecto frente a las características de esta población marginal, así como el grado de satisfacción que produce la participación en el mismo.

El proyecto como organización que aprende

El desarrollo de Ludo matica conllevó poner en funcionamiento una organización que aprende, acorde con la naturaleza misma del proyecto, y en la cual los elementos constitutivos lo lúdico, creativo, colaborativo e interactivo también tuvieron que reflejarse.

- Un equipo interdisciplinario e interinstitucional, como el que se articuló para sacar adelante Ludo matica, ha sido el motor que ha dado dinámica a este proceso. En él intervienen informáticos, educadores, comunicadores, artistas, psicólogos, administradores y economistas. Hemos aprendido mucho los unos de los otros y compartimos una visión y principios generales de acción.

- Una visión compartida y construida colectivamente, respecto a lo que se quería lograr en el proyecto mismo y en las instituciones participantes, da norte a los esfuerzos.

- Un monitoreo permanente a las variables críticas relacionadas con la vida del proyecto, así como a los condicionantes que habilitan o entorpecen su desarrollo, como fuentes de información para toma de decisiones estratégicas.

- Mecanismos abiertos de comunicación y de retroinformación han sido los sistemas de interacción que han permitido que este proyecto juego se desarrolle articuladamente en todas sus dimensiones.

- Estándares de calidad en lo educativo e informático han guiado la generación de productos informáticos y educativos y su puesta al servicio de procesos de transformación de las instituciones participantes.

- Autonomía en lo propio de cada especialidad o función, con interdependencia funcional entre los distintos sistemas constitutivos del proyecto (dirección, desarrollo de software educativo, sistemas digitales de información, desarrollo pedagógico, apoyo a instituciones de protección, logística, evaluación) están en la base de la gestión del proyecto.

Ludo matica es un proyecto en construcción. Está por completar su primer ciclo de acción y se prepara para una expansión regional y nacional, en asocio con otros organismos que puedan dar vida en cada localidad a las experiencias que vuelven realidad las ideas del proyecto.

2.4 Marco Legal

Tabla 1 Normograma de las leyes de Colombia del proyecto aplicación de lúdica en el buen manejo de las tics, leyes y normas

LEYES Y NORMAS	CONTENIDO
LEY 1620 DEL 2013 LEY DECRETO 1965 2013	la Ley 1620 de 2013 (Sistema Nacional de Convivencia Escolar) y el gobierno nacional reglamentó dicha Ley con el Decreto 1965 de 2013.
LEY 115	tecnológicos, con el proceso de reforma de la educación, expresado en la Ley 115 de 1994, que pone en acción todo el sistema educativo, con el imperativo de entender la educación como un derecho fundamental para transmitir, transformar y generar cultura, incorporando el conocimiento tecnológico a los procesos de aprendizaje, en busca de un desarrollo integral, armonioso y acorde con las personas y las sociedades en un mundo altamente tecnológico.
CONSTITUCION COLOMBIANA DE 1991	La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura”.
ARTICULO 67	

LEY 715-2001	□ “La Ley 715 de 2001 que ha brindado la oportunidad de trascender desde un sector “con baja cantidad y calidad de información a un sector con un conjunto completo de información pertinente, oportuna y de calidad en diferentes aspectos relevantes para la gestión de cada nivel en el sector” (Plan Nacional de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, 2008: 35).
LEY 1341 DEL 30 DE JULIO 2009	La Ley 1341 del 30 de julio de 2009 es una de las muestras más claras del esfuerzo del gobierno colombiano por brindarle al país un marco normativo para el desarrollo del sector de Tecnologías de Información y Comunicaciones. Esta Ley promueve el acceso y uso de las TIC a través de su masificación, garantiza la libre competencia, el uso eficiente de la infraestructura y el espectro, y en especial, fortalece la protección de los derechos de los usuarios.”

Fuente: Elaboración propia.

Conclusión:

Uno de los objetivos de la Ley 1620 consiste en “fomentar mecanismos de prevención, protección, detección temprana y denuncia de todas aquellas conductas que atentan contra la convivencia escolar, la ciudadanía y el ejercicio de los derechos humanos, sexuales y reproductivos de los estudiantes de preescolar, básica y media, particularmente, las relacionadas con acoso escolar y violencia escolar incluido el que se pueda generar a través del uso de la internet”. Según el Artículo 38, docentes y directivos docentes, en el marco de las funciones asignadas a su respectivo cargo, serán responsables por hacer efectiva la implementación del Sistema de Convivencia Escolar al interior de sus Instituciones Educativas. La omisión o el incumplimiento de este deber constituyen una falta disciplinaria y dará lugar a las sanciones previstas por la ley para estos servidores; esta ley aporta en forma ética y responsabilidad de los educadores y las instituciones educativas en los procesos de convivencia y el estado de derecho de los estudiantes como persona o individuos.

La ley 115 de 1994 impulsa el derecho a la educación y el desarrollo de los avances tecnológicos para la transformación y desarrollo integral a los institutos, educadores y a los

estudiantes, preparándolos en las nuevas tecnologías del mercado y esta ley aporta el estado de derecho de los estudiantes de recibir los aprendizaje de nuevas tecnologías avanzadas y actualizadas para aplicarlas a su entorno..

La constitución de 1991 establece el derecho a la educación de toda la población Colombiana ampliando su cobertura en todo el territorio nacional.

Ley 715 y 341 son los marcos normativos de la introducción de la tecnología en la educación en una forma integral; aporta la ampliación de cobertura de la introducción de la tecnología educativas a los colegios teniendo todos los elementos digitales para su aprendizaje.

Por eso, se crea el Ministerio de las Tecnologías, ampliando el desarrollo general como una idea del milenio en busca de una educación productiva y integral; por eso, hoy existe los vive digital , kioscos digital y los parque educativos en busca de una Colombia educada.

La Ley 1341 del 30 de julio de 2009 es una de las muestras más claras del esfuerzo del gobierno colombiano por brindarle al país un marco normativo para el desarrollo del sector de Tecnologías de Información y Comunicaciones. Esta Ley promueve el acceso y uso de las TIC a través de su masificación, garantiza la libre competencia, el uso eficiente de la infraestructura y el espectro, y en especial, fortalece la protección de los derechos de los usuarios.

CAPITULO 3

DISEÑO METODOLÓGICO

3.1 Tipo de Investigación

La línea de investigación en Pedagogía, Didácticas e Infancias está adscrita a la Facultad de Ciencias de la Educación y se articula con la línea de Pedagogía, medios y mediaciones; esta línea plantea que,

La pedagogía, los medios y las mediaciones adquieren especial sentido al reconocer las rupturas de una cultura educativa centrada en la palabra escrita y hablada y la nueva tendencia de una práctica educativa que reconoce el ecosistema comunicativo como un escenario desde el que se posibilitan otras formas de acceder a la información, de producir conocimiento, de interactuar con los otros y de establecer distintas relaciones de enseñanza y de aprendizaje. Los ejes articuladores de la línea son:

- Núcleos de problemas que se ocupan de los sujetos partícipes del acto educativo.
- Núcleos de problemas que cuestionan la relación con el conocimiento en diversos escenarios educativos.
- Núcleos de problemas que exploren los lenguajes del ecosistema comunicativo educativo.
- Núcleos de problemas que pregunten por las interacciones en nuevos escenarios.

El presente proyecto se matricula en el eje de Núcleos de problemas que se ocupan de los sujetos partícipes del acto educativo y es de tipo investigación – acción pues parte de un diagnóstico con el objetivo de profundizar en las causas del problema estudio, en nuestro caso estrategias lúdicas para el uso adecuado del internet, así como seleccionar y registrar información que permita precisar las necesidades educativas que tienen los estudiantes, en este caso, del 10°.

Grado de la Institución Educativa “Santa Cecilia” y así poder elaborar un plan de acción que de respuesta a sus necesidades reales.

La *investigación-acción* es una forma de investigación que permite vincular el estudio de los problemas en un contexto determinado con programas de acción social, de manera que se logren de forma simultánea conocimientos y cambios sociales. El concepto tradicional del modelo *Lewin* trabaja sobre 3 etapas del cambio social: descongelamiento, movimiento, recongelamiento.

Es un método muy aplicado en los procesos de transformación actuales, para estudiar, controlar y alcanzar las modificaciones deseadas en el entorno social de aplicación. Y constituye una importante alternativa en los métodos de investigación cualitativa, muy aplicado en entornos académicos donde existe una fuerte vinculación de la teoría con la práctica, donde se producen un conjunto de espirales cíclicas de planeamiento, acción, observación y reflexión,⁵ que son consustanciales a las aproximaciones sucesivas en que se convierte la solución del problema.

Además, esta investigación plantea un enfoque cualitativo el cual se desarrolla con la participación activa, voluntaria y responsables de las personas implicadas en el mismo, tanto durante el muestreo del proceso de utilización de las Tics, como en la proposición de estrategias que permitan el uso adecuado del internet en los estudiantes de la muestra tomada de la población de estudiantes de la I.E. Santa Cecilia.

La utilización del enfoque cualitativo permite la observación de la realidad, la detección de las dificultades de estos niños y niñas frente al buen uso del internet, la proposición y diseño

de estrategias lúdicas que le permitan interactuar con la tecnología y la informática al servicio del mejoramiento del interés por el buen uso del internet.

Los métodos cualitativos “permiten captar el conocimiento, el significado y las interpretaciones que comparten los individuos sobre la realidad social que se estudia” (Bonilla, 1997) . La investigación cualitativa intenta hacer una aproximación global de las situaciones sociales para explorarlas, describirlas y comprenderlas a partir de los conocimientos que tienen los diferentes actores involucrados en ellas, puesto que los individuos interactúan con los otros miembros de su contexto social compartiendo el significado y el conocimiento que tienen de sí mismos y de su realidad (Bonilla, 1997).

El método cualitativo busca conceptualizar sobre la realidad con base en los conocimientos, las actitudes y los valores que guían el comportamiento de las personas que comparten un contexto temporoespacial. A través de éste método se busca captar el conocimiento, significado e interpretaciones que comparten los individuos sobre la realidad social que se estudia, el análisis debe ser de grupos pequeños o representativos de las tendencias de comportamiento y para dicha selección se debe contar con la aprobación de la comunidad estudiada (Bonilla, 1997).

Los datos cualitativos consisten en descripciones detalladas de situaciones, eventos, personas, interacciones y comportamientos observados, citas textuales de la gente sobre sus experiencias, actitudes, creencias y pensamientos, extractos o pasajes de documentos, cartas, registros, entrevistas e historias de vida (Bonilla, 1997). Los datos cualitativos deben “recogerse

por medio de instrumentos que permitan registrar la información tal y como es expresada, verbal y no verbalmente por las personas involucradas en la situación estudiada” (Bonilla, 1997).

Bonilla (1997) plantea que en el proceso de la investigación cualitativa existen tres momentos que incluyen siete etapas a saber: 1. El primer momento es la definición de la situación problema; en ésta se encuentran las etapas de exploración de la situación y el diseño. 2. El segundo momento es el trabajo de campo; se encuentran las etapas de: Recolección de datos cualitativos y organización de la información. 3. El tercer momento es la Identificación de patrones culturales; en ésta se encuentran las etapas de: Análisis, interpretación y conceptualización inductiva.

De acuerdo con los anteriores planteamientos, en esta investigación se revisarán estrategias e instrumentos cualitativos, los cuales tienen como vía para recoger la esencia, mecanismos de evocación, relatos, historias, en la cual corresponde el método al objeto real que se estudia y estructura. El investigador cualitativo se convierte en la principal herramienta de este tipo de investigación. Su papel va desde el diseño y planeación de la investigación hasta la recolección, organización, análisis e interpretación de los datos.

El trabajo se realizará teniendo en cuenta las siguientes fases:

Fase 1: Se harán observaciones directas en el aula de clase como en los espacios libres sobre la población, para detectar las dificultades más sobresalientes. Aquí se aplicará la técnica de Observación aplicando la ficha del Modelo de Aracelly Tezanos. Esto durante dos semanas.

La observación estará a cargo de las dos docentes encargadas del proyecto de investigación, durante las horas de clase y descanso.

Fase 2: Reunión semanal de las docentes investigadoras para realizar consulta bibliográfica y estructurar la parte teórica del trabajo, haciendo uso de los instrumentos necesarios.

Fase 3: Asesoría para la construcción del proyecto, a cargo del tutor Director JESUS GONZALO PUIN LOPEZ, Magister en Educación USTA., quien orienta el proceso en secciones presenciales y correo electrónico.

3.2 Población y Muestra

La I.E. Santa Cecilia, Sede 1, en el año lectivo 2015, está constituida por un total de 813 estudiantes, 488 en la jornada de la mañana y 325 en jornada de la tarde. Nuestro interés se concentra en los estudiantes que cursan grado 10º, grupo 10-1, con un total de 31 niños, cuyas edades oscilan entre 14 y 15 años, provenientes de estratos 1 y 2 en su gran mayoría y donde sobresale la ausencia de los padres durante el tiempo que permanece el niño en casa, antes de salir al colegio.

Se hace un diagnostico de la situación de la entidad educativa y los estudiantes de 10 de la institución educativa santa Cecilia donde se a detecta los siguientes comportamiento de su entorno de estos estudiantes.

- El mal uso de la ludo matica, del tiempo libre y el internet y equipos móviles de los estudiantes del I.E. Santa Cecilia de la ciudad de Santiago de Cali 2015.

- Adición del internet y dependencia. Se debe al abuso de utilización del internet en forma patología del comportamiento del usuario en forma dependiente del tiempo libre en juegos de videos y chat y facebook utilizando mucho tiempo el computador.

- Mala utilización de tiempo libre: Utilizar el tiempo libre en el uso del internet en mal uso en juegos de videos, comunicación en el chat y facebook y cibersexo.

- Cambio cultural de hábitos negativos. La utilización del tiempo libre en el mal uso del internet crea un habito cultural negativo tanto el tiempo de uso como en la alimentación y en la salud sobre todo en la postura del cuerpo en el computador.

- Investigación de tareas por redes. La investigación de tareas por redes es positivo si utiliza los medios adecuados de referencia de búsqueda así no tomar información falsa.

- Perdida de la lectura y comprensión de los temas. La utilización del tiempo libre en uso del internet se pierde la concentración de lectura y comprensión de los temas por la forma audivisual de utilizar el computador. Todos estos comportamientos del uso del internet en mucho tiempo crea adicción y cansancio y concentración de las personas.

- Falta de concentración y análisis de la lectura.

- Mal uso del manual de convivencia violación de las normas del colegio.

- No se utiliza las bibliotecas del colegio.

- Cambio en los patrones de sueño, a fin de disponer de más tiempo en la red.

- Negligencia respecto a las obligaciones personales.

- Irritabilidad cuando se es interrumpido.

- El mal uso de las TIC de manera irresponsable por parte de los estudiantes de la I.E.

Santa Cecilia.

Los investigadores tomaron como muestra del colegio el curso decimo del institución educativa santa Cecilia de Cali y el trabajo se llevo a cabo entre los meses de Marzo a Agosto

correspondiente a los periodos II Y III periodos académicos del año lectivo 2015 aplicando una encuesta en el buen uso del internet y la tecnologías y aprovechando las habilidades y destrezas de los estudiantes del curso 10°.

3.3 Instrumentos

Este proceso de investigación-acción que pretendemos llevar a cabo necesitará servirse de un método de recolección de datos de donde podamos extraer posteriormente la información válida para nuestro estudio. Las técnicas de recogida de información utilizadas para llevar a cabo este proyecto ha sido la observación y la encuesta; por tal motivo se utiliza como instrumento la ficha de observación y el cuestionario. Creemos que el método elegido es el más adecuado y eficaz que nos proporciona la información de la cual necesitamos para elaborar este trabajo.

Martínez O. (2002) señala que cuando necesitamos saber cómo o porqué ocurre un fenómeno social es cuando, fácilmente, un cuestionario puede resultarnos útil, y así ocurre en esta investigación, en la que se pretende conocer la opinión de un determinado conjunto de personas para poder aportar datos que ayuden a buscar estrategias lúdicas para el buen uso del internet.

Aquí se aplicará la técnica de Observación aplicando la ficha del Modelo de Aracelly Tezanos; ésto durante dos semanas. La observación estará a cargo de las dos docentes encargadas del proyecto de investigación, durante las horas de clase y descanso.

El cuestionario se describe según una definición de la obra de Pardinas (1993, p. 117):
“Es un sistema de preguntas que tiene como finalidad obtener datos para una investigación. [...] Se debe determinar ante todo el objetivo general o ideal de la investigación: qué información o

qué comprobación pretendo obtener con esta Investigación”. Podemos diferenciar distintas etapas a la hora de la elaboración de dicha técnica de investigación:

1. Identificar el problema
2. Especificar la(s) hipótesis
3. Definir las variables
4. Selección de la muestra
5. Diseñar el cuestionario
6. Obtención, análisis e interpretación de los resultados

Hay que tener en cuenta una serie de aspectos básicos a la hora de elaborar un cuestionario:

- Limitación de la extensión del cuestionario, para evitar que se haga pesado.
- Estructurar las respuestas, para evitar respuestas largas o desviadas de la información que queremos conseguir.
- Que los sujetos conozcan la finalidad de la investigación y el uso que se hará de los datos.

Tabla 2 Modelo de Ficha de Observación

FECHA: SECUENCIA: (numero de observaciones a cada grupo o persona) NOMBRE DEL OBSERVADOR: LUGAR: Salón de clase o patio?	
OBSERVACION: (libre de juicios, objetivo)	COMENTARIO: (mi posición, mi opinión: Ejemplo: aunque haya libertad de derechos sociales,...)
CONCLUSION: (ANÁLISIS, por cada observación concluyo)	

Fuente: Aracelly Tezanos

MODELO DE CUESTIONARIO

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA TECNICO DE COMERCIO
SANTA CECILIA.
ENCUESTA**

Estimado estudiante: Esta encuesta es anónima, y tiene como único fin el de recopilar datos sobre la usabilidad de la web e Identificar los hábitos digitales y los posibles problemas de convivencia asociados con el internet.

La información que nos proporciones es de vital importancia para nuestra investigación, por eso te agradecemos de antemano.

PROYECTO: TIPOS DE ESTRATEGIAS DESDE LA LUDO MÁTICA QUE PERMITAN EL USO Y MANEJO ADECUADO DEL INTERNET.

OBJETIVO: Desarrollar una estrategia que vincule la ludo mática como medio para formar en el manejo y uso de la internet en estudiantes.

FECHA: _____

EDAD: _____ **SEXO:** F ____ M ____

Son preguntas de opción múltiple, marque con una X la respuesta adecuada según su situación:

1. Para tus tareas escolares usas el internet?
Nunca ____ Algunas veces ____ Siempre ____
2. ¿Cree usted que el uso de las TICs mejora el interés en el aprendizaje estudiantil?
Si ____ No ____
3. ¿Navega Regularmente en Internet?
Si ____ No ____
4. ¿Tiene conocimientos sobre el manejo de la Internet?
Si ____ No ____
5. ¿Tiene correo electrónico?
Si ____ No ____
6. . En un día normal, cuanto tiempo en total usted pasa a usar el internet (en horas)?
_____ horas.
7. Con qué frecuencia tus padres te permiten usar el internet por si mismo, sin un adulto en la misma habitación con usted?
Siempre ____ La mayor parte del tiempo ____
La mitad del tiempo ____ De vez en cuando ____ Nunca ____



8. Dónde más a menudo utiliza el internet?
 Dormitorio_____ Habitación que comparte con otra persona_____
 En una habitación que otros miembros de la familia pueden usar_____
 En el colegio _____ En casa de amigos_____ En otros sitio_____
 (especifique)_____
9. En un día normal, usted utiliza el internet con mayor frecuencia para:
 El estudio_____ Para asuntos personales_____
 En la misma cantidad en ambas_____
10. Cuando te conectas al internet, la mayor parte del tiempo la dedicas a:
 Redes sociales_____ Realizar tareas_____ Investigar_____
 Realizar cursos_____ Jugar_____
11. Consideras que el internet ha cambiado tus hábitos de vida?
 Si _____ No _____
 Por qué?
12. ¿Tiene computador personal en su casa?
 Si _____ No _____
13. Tus padres aceptan que está bien el utilizar el internet?
 Si _____ No _____
- 14.. Con qué frecuencia estas intimidado en internet?
 Muy a menudo____ Moderadamente____ Ligeramente____ En absoluto____
15. Usas el internet en el celular cuando estas reunido con tus amistades o familia?
 Siempre_____ Algunas veces_____ Nunca_____
16. ¿Cuál de las siguientes tecnologías has utilizado en clases de Ciencias (Biología, Física y Química).?
 Internet____ Video_____ Microsoft Office____ Software Educativos_____
17. Con qué frecuencia te hacen utilizar este tipo de tecnologías tus profesores:
 Una vez por semana____ Dos veces al mes____ Nunca _____
18. Crees que si se incorpora un foro virtual o un portal en las asignaturas de ciencias por ejemplo, sería más fácil para ti aprender determinados contenidos que te son complicados de comprender sólo con la ayuda del tablero?
 Si _____ No _____
19. Esta forma virtual de ayudar a las clases, -portal, foros virtuales- que elementos debería de tener para que te motivaras a visitarla y a utilizarla?
 ____ Chat online para consultar dudas con el profesor
 ____ Videos sobre la materia

___ Ejercicios para realizar online
 ___ Guías para descargar
 ___ Otros. Cuáles? _____

20. Cuánto saben tus padres acerca de lo que en realidad haces en internet?
 Mucho___ Una cantidad moderada___ Un poco___ Nada___

21. Consideras que tus profesores te creen responsable ante el uso del internet?
 Si _____ No _____

22. Cuando estás en sitios de redes sociales (como facebook o MySpace) que tiempo publicas cosas sobre ti mismo?
 Todo el tiempo___ La mayor parte___ Alrededor de la mitad de él ___
 Algo___ Nada_____

23. Qué tan cómodo te sientes con tus amigos el que vean tu página de MySpace?
 Súper___ Muy___ Moderadamente___, Ligeramente___, Para nada___

24. Tu actividad escolar se ve afectada porque dedicas demasiado tiempo a navegar?
 Si _____ No _____

25. Consideras útil el uso de internet en tu educación? Por qué?
 Si _____ No _____
 Porque _____

26. Qué hacen los chicos y chicas generalmente en el P.C. del colegio?

27. Qué importancia tiene en tu vida, el internet?
 Mucha _____ Poco_____ Nada_____

28. Sabes de los problemas por el mal uso de internet?
 Si_____ No _____
 Cuáles? _____

3.4 Análisis de resultados –Encuestas-

A partir de la ficha de observación y la encuesta aplicados, se obtiene los siguientes resultados:

3.4.1 Análisis de Observación.

Tabla 3 Análisis de Fichas de Observación

FICHA DE OBSERVACIÓN 1

FECHA: ABRIL 27 DEL 2015 SECUENCIA: 1 NOMBRE DEL OBSERVADOR: Luz Nury Rodríguez Bonilla y Martha Cecilia Escobar Ruiz LUGAR: Salón de clase	
OBSERVACION: Características del sector donde se ubica la institución educativa. Es un sector de clase media con viviendas de buena infraestructura, zonas verdes, polideportivos, central de transporte masivo (MIO) rodeado de importantes centros comerciales y productivos entre otros. Características del colegio. Es una construcción de un solo nivel que ha sido reconstruida en algunas partes cuenta con 13 salones o aulas, 2 salas de computo, salón de artes, oficina de rectoría laboratorio, un coliseo y rincones ecológicos.	COMENTARIO: Los comportamientos, conducta de los seres humanos está altamente afectada por las condiciones socio-culturales del entorno aprehendidas mediante todas las relaciones que se vivencia inicialmente en la familia como primera escuela y en la escuela como tal que debe contribuir a la formación integral de los estudiantes en este caso.
CONCLUSION: Al término de esta primera actividad se puede identificar algunas situaciones relevantes para el buen direccionamiento de la problemática en cuestión, en el sentido de prever otras circunstancias que se pueden escapar a la percepción del investigador.	

FICHA DE OBSERVACIÓN 2

FECHA: MAYO 4 DE 2015 SECUENCIA: 2 NOMBRE DEL OBSERVADOR: Luz Nury Rodríguez Bonilla y Martha Cecilia Escobar Ruiz LUGAR: patio	
OBSERVACION: Reconocimiento de la población estudiada frente a sus	COMENTARIO: En esta observación se evalúa con detenimiento las intervenciones

experiencias y percepción del uso del internet.	de los estudiantes donde expresarán sus apreciaciones y experiencias en torno al uso del internet; la idea es proponerles un conversatorio abierto para que se sientan con libertad de expresarse.
CONCLUSION: Esta segunda observación arroja información importante con respecto al tema de investigación si partimos del supuesto de que estos estudiantes tienen unas condiciones particulares que les merece un reconocimiento por su buen desempeño.	

Fuente: Elaboración propia (2015)

3.4.2 Análisis de Encuesta. De la encuesta diseñada se tomaron 16 preguntas para realizarlas a los estudiantes y el resto, es decir 12, fueron hechas a los padres de familia.

A los estudiantes se le realizaron las preguntas números: 1, 3, 5, 9, 10, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 22, 23, 24 y 26. (Ver TABLA 1).

A los padres de familia se le aplicó la encuesta, preguntas 2, 4, 6, 7, 8, 11, 12, 13, 20, 25, 27 y 28. (Ver TABLA 2).

Tabla 4 Encuesta realizada a los estudiantes de grado 10-1 de la Institución Educativa Técnica de Comercio Santa Cecilia sobre el uso de las TICs.

PREGUNTAS No.	RESPUESTAS	CANTIDAD	%
1. Para tus tareas escolares usas el internet?	Algunas veces	10	34,48
	Siempre	19	65,52
		29	100,00
3. Navega Regularmente en Internet?	SI	28	96,55
	NO	1	3,45
		29	100,00
5. ¿Tiene correo electrónico?	SI	29	100,00
	NO	0	0,00
		29	100,00

Tabla 4 Encuesta realizada a los estudiantes de grado 10-1 de la Institución Educativa Técnica de Comercio Santa Cecilia sobre el uso de las TICs. (continuación)			
9. En un día normal, usted utiliza el internet con mayor frecuencia para:	EL ESTUDIO	8	27,59
	ASUNTOS PERSONALES	4	13,79
	EN LA MISMA CANTIDAD LAS ANTERIORES	17	58,62
		29	100,00
10. Cuando te conectas al internet, la mayor parte del tiempo la dedicas a:	REDES SOCIALES	13	44,83
	REALIZAR TAREAS	9	31,03
	INVESTIGAR	6	20,69
	JUGAR	1	3,45
		29	100,00
14. Con qué frecuencia estas intimidado en internet?	MODERADAMENTE	4	13,79
	LIGERAMENTE	7	24,14
	EN ABSOLUTO	18	62,07
		29	100,00
15. Usas el internet en el celular cuando estas reunido con tus amistades o familia?	SIEMPRE	4	13,79
	NUNCA	2	6,90
	ALGUNAS VECES	23	79,31
		29	100,00
16. Cuál de las siguientes tecnologías has utilizado en clases de ciencias(Biología, Física y Química).?	SOFTWARE EDUCATIVOS	7	24,14
	INTERNET	10	34,48
	VIDEO	6	20,69
	MICROSOFT OFFICE	3	10,34
	NO CONTESTA	3	10,34
		29	100,00
17. Con qué frecuencia te hacen utilizar este tipo de tecnologías tus profesores:	UNA VEZ POR SEMANA	18	62,07

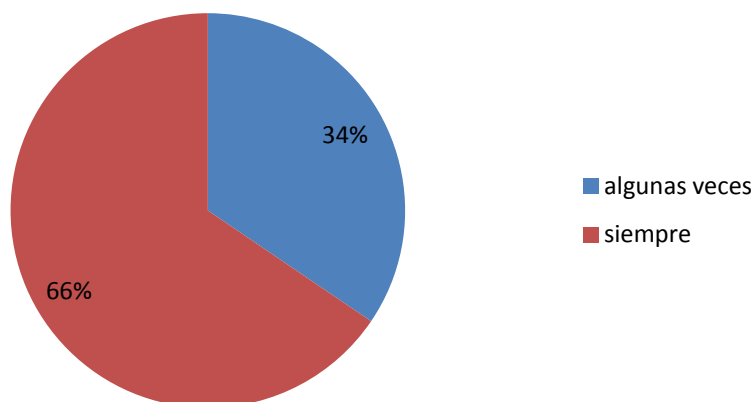
Tabla 4 Encuesta realizada a los estudiantes de grado 10-1 de la Institución Educativa Técnica de Comercio Santa Cecilia sobre el uso de las TICs. (continuación)

	DOS VECES AL MES	9	31,03
	NUNCA	2	6,90
		29	100,00
18. Crees que si se incorpora un foro virtual o un portal en las asignaturas de ciencias por ejemplo, sería más fácil para ti aprender determinados contenidos que te son complicados de comprender sólo con la ayuda del tablero?	SI	26	89,66
	NO	3	10,34
		29	100,00
19. Esta forma virtual de ayudar a las clases, -portal, foros virtuales- que elementos debería de tener para que te motivaras a visitarla y a utilizarla?	CHAT	13	44,83
	VIDEOS	10	34,48
	EJERCICIOS	3	10,34
	GUIAS	1	3,45
	OTROS	2	6,90
		29	100,00
21. Consideras que tus profesores te creen responsable ante el uso del internet?	SI	21	72,41
	NO	7	24,14
	NO RESPONDE	1	3,45
		29	100,00
22. Cuando estás en sitios de redes sociales (como facebook o MySpace) que tiempo publicas cosas sobre ti mismo	ALGO	20	68,97
	NADA	7	24,14
	LA MAYOR PARTE	1	3,45
	ALREDEDOR DE LA MITAD	1	3,45
		29	100,00
23. Qué tan cómodo te sientes con tus amigos el que vean tu página de MySpace?	MODERADAMENTE	16	55,17
	MUY	5	17,24
	LIGERAMENTE	3	10,34

Tabla 4 Encuesta realizada a los estudiantes de grado 10-1 de la Institución Educativa Técnica de Comercio Santa Cecilia sobre el uso de las TICs. (continuación)			
	SUPER	2	6,90
	NO RESPONDE	1	3,45
	PARA NADA	2	6,90
		29	100,00
24. Tu actividad escolar se ve afectada porque dedicas demasiado tiempo a navegar?	SI	14	48,28
	NO	15	51,72
		29	100,00
26. Qué hacen los chicos y chicas generalmente en el P.C. del colegio?	SIGUEN INSTRUCCIONES DEL PROFESOR	29	100,00
		0	0,00
		29	100,00

Fuente. Elaboración propia (2015).

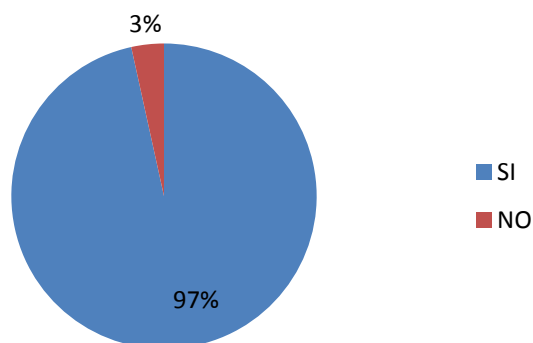
Figura 1 Uso del internet para las tareas escolares, de los estudiantes de grado 10-1 de la I.E. Santa Cecilia



Fuente. Elaboración propia.

CONCLUSION: Lo que podemos decir es que el estudiante consulta siempre las tareas en el internet con una mayor frecuencia.

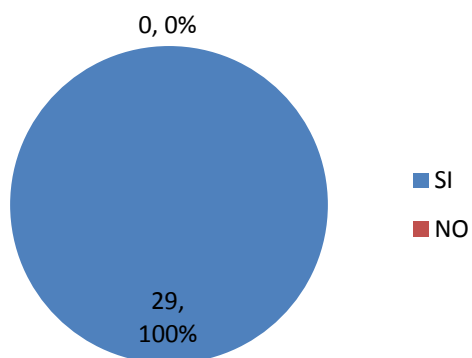
Figura 2. Los estudiantes de grado 10-1 de la I.E. Santa Cecilia navegan regularmente en Internet



Fuente. Elaboración propia.

CONCLUSION: Los estudiantes utilizan mucho tiempo regularmente en el Internet.

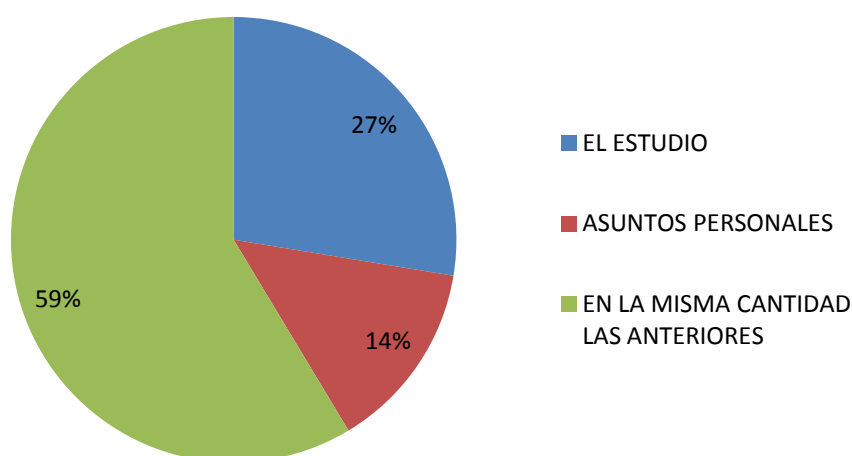
Figura 3. Los estudiantes de grado 10-1 de la I.E. Santa Cecilia tienen correo electrónico.



Fuente. Elaboración propia.

CONCLUSION: Al estar siempre en el internet los estudiantes todos tienen correo electrónico y facebook.

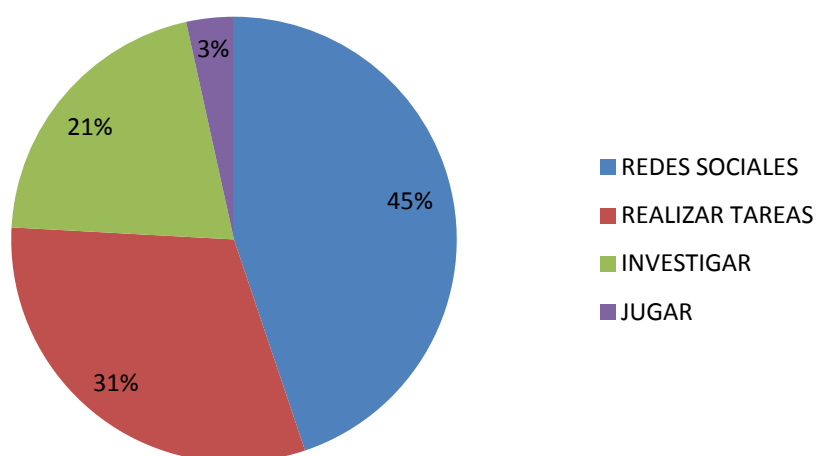
Figura 4. Para que utilizan el internet, con mayor frecuencia los estudiantes de grado 10-1 de la I.E. Santa Cecilia en un día normal.



Fuente. Elaboración propia.

CONCLUSION: Los estudiantes utilizan el internet para otras cosas fuera del estudio y asuntos personales.

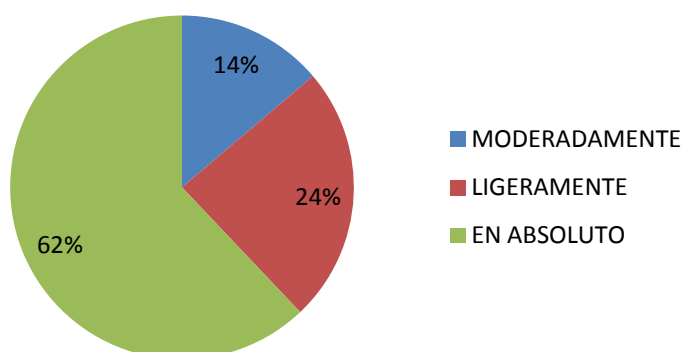
Figura 5. Para que utilizan el internet, con mayor frecuencia los estudiantes de grado 10-1 de la I.E. Santa Cecilia en un día normal.



Fuente. Elaboración propia.

CONCLUSION: Como podemos analizar, el estudiante está más en comunicación con redes sociales cuando utilizan el internet, que en otras tareas.

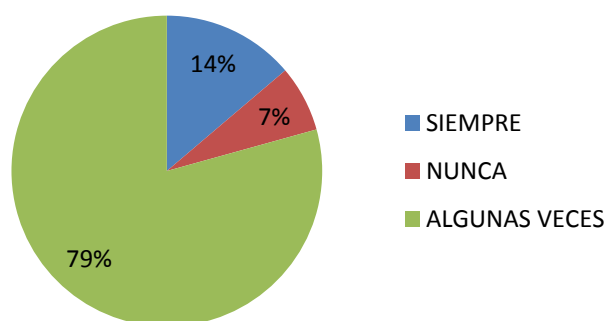
Figura 6. Con qué frecuencia los estudiantes de grado 10-1 de la I.E. Santa Cecilia están intimidados en internet?



Fuente. Elaboración propia.

CONCLUSION: El estudiante utiliza el internet absolutamente en comunicación.

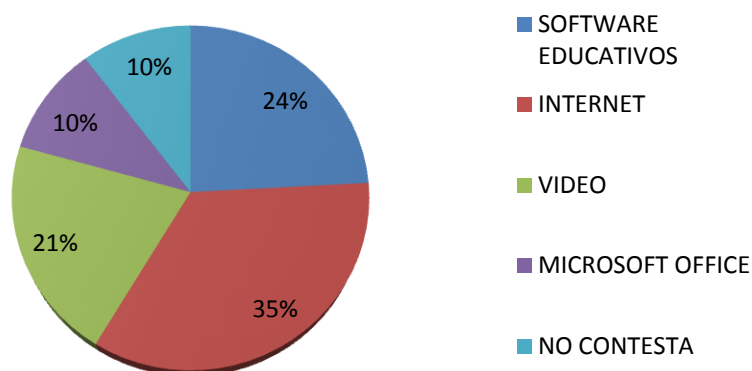
Figura 7. Uso del internet en el celular cuando están reunidos con sus amistades o familia los estudiantes de grado 10-1 de la I.E. Santa Cecilia.



Fuente. Elaboración propia.

CONCLUSION: La moda del estudiante en el día de hoy es tener celulares de alta gama con chat, internet y whatsapp.

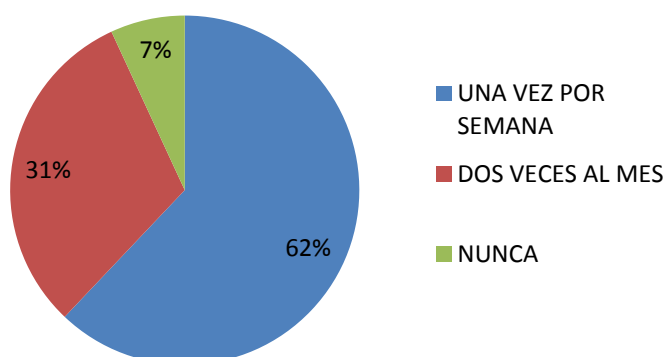
Figura 8. Tecnologías que han utilizado en clases de ciencias (biología, física y química) los estudiantes de grado 10-1 de la I.E. Santa Cecilia.



Fuente. Elaboración propia.

CONCLUSION: Los estudiante para las tareas siempre investigan en el internet.

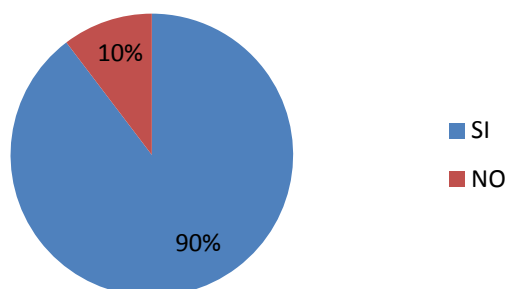
Figura 9. Frecuencia con que hacen utilizar los profesores los diferentes tipos de tecnologías a los estudiantes de grado 10-1 de la I.E. Santa Cecilia.



Fuente. Elaboración propia.

CONCLUSION: Lo que podemos observar es la poca utilización del internet aplicado en forma interactiva en los temas de clases, por ejemplo foros interactivos, tareas virtuales, investigaciones, trabajo de campos virtuales.

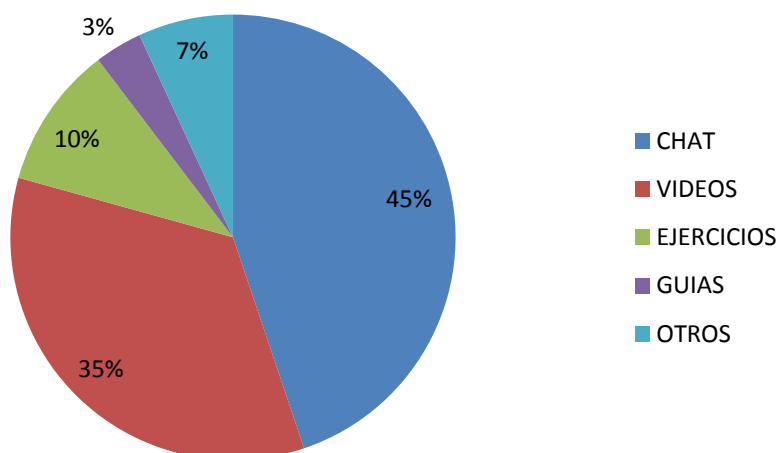
Figura 10. Si se incorpora un foro virtual o un portal en las asignaturas de ciencias por ejemplo, sería más fácil para los estudiantes de grado 10-1 de la I.E. Santa Cecilia aprender determinados contenidos que le son complicados de comprender sólo con la ayuda del tablero?



Fuente. Elaboración propia.

CONCLUSION: Interactuar en el internet entre los profesores y alumnos, los estudiantes consideran positivo trabajar los foros.

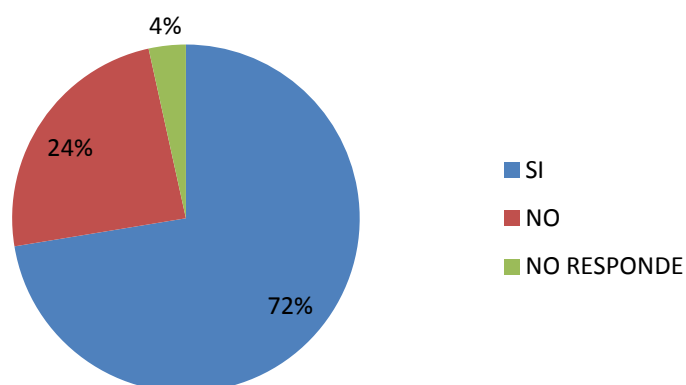
Figura 11. Para los estudiantes de grado 10-1 de la I.E. Santa Cecilia esta forma virtual de ayudar a las clases, -portal, foros virtuales- qué elementos deberían de tener para que los motivara a visitarla y a utilizarla?



Fuente. Elaboración propia.

CONCLUSION: Aquí los estudiantes escogen las ayudas video, audiovisuales como chat y video como apoyo a las materias.

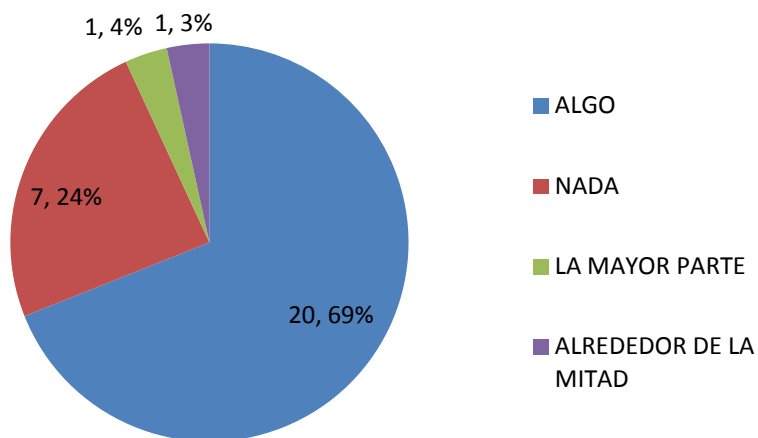
Figura 12. Los estudiantes de grado 10-1 de la I.E. Santa Cecilia consideran que sus profesores les creen responsables ante el uso del internet?



Fuente. Elaboración propia.

CONCLUSION: Los profesores consideran a los estudiantes responsables en el buen uso del internet y a los manuales de convivencia del colegio

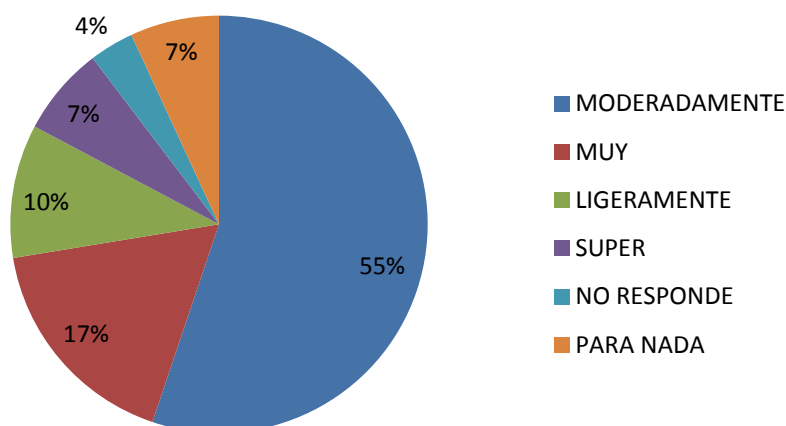
Figura 13. Tiempo que los estudiantes de grado 10-1 de la I.E. Santa Cecilia publican cosas sobre sí mismos cuando están en sitios de redes sociales



Fuente. Elaboración propia.

CONCLUSION: El estudiante es un libro abierto en su información personal

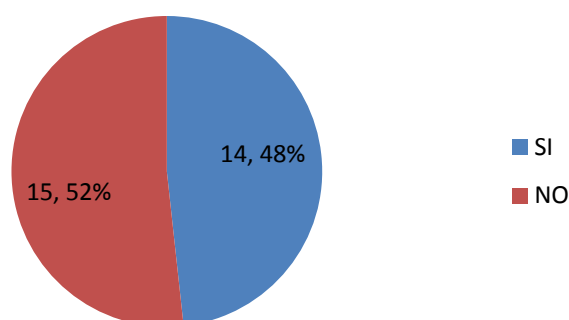
Figura 14. Qué tan cómodos se sienten los estudiantes de grado 10-1 de la I.E. Santa Cecilia con sus amigos el que vean su página de myspace?



Fuente. Elaboración propia.

CONCLUSION: Es un peligro el mal uso que le puedan dar a las redes sociales pues moderadamente les incomoda el que vean su página.

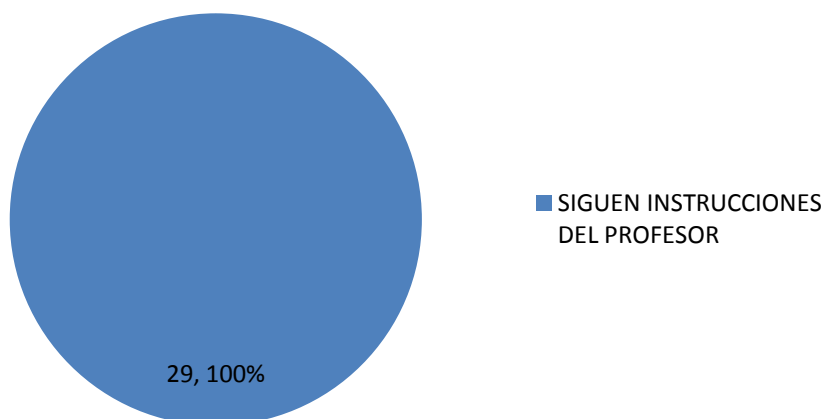
Figura 15. Consideran los estudiantes de grado 10-1 de la I.E. Santa Cecilia, que se ve afectada la actividad escolar porque dedican tiempo a navegar?



Fuente. Elaboración propia.

CONCLUSION: Las actividades son afectadas por el internet dependiendo de la responsabilidad del estudiante en hacer sus tareas y compromisos con el colegio.

Figura 16. Qué hacen los estudiantes de grado 10-1 de la I.E. Santa Cecilia generalmente en el P.C. del colegio?



Fuente. Elaboración propia.

CONCLUSION: La ayuda del profesor es importante para el alumno como podemos ver el caso de control del uso de los teléfonos de alta gama en el colegio.

Tabla 5 Encuesta realizada a los padres de familia de los estudiantes de grado 10-1 de la Institución Educativa Técnica de Comercio Santa Cecilia sobre el uso de las TICs

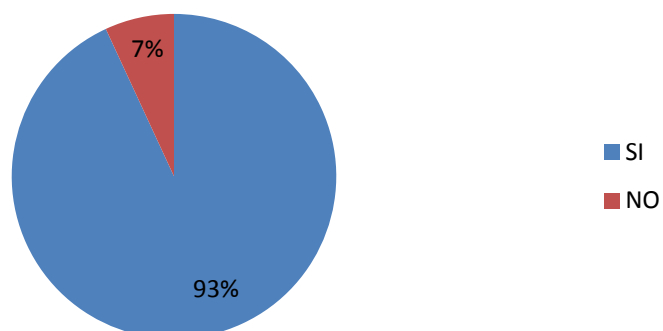
PREGUNTAS	RESPUESTAS	CANTIDAD DE ESTUDIANTES	%
2. ¿Cree usted que el uso de las TICs mejora el interés en el aprendizaje estudiantil?	SI	27	93,10
	NO	2	6,90
		29	100
4. Tiene conocimientos sobre el manejo de la Internet?	SI	29	100
	NO	0	0
		29	100
7. Con qué frecuencia como padre le permite a su hijo usar el internet por si mismo, sin un adulto en la misma habitación?	Siempre	25	86,21
	La mayor parte del tiempo	1	3,45
	La mitad del tiempo	1	3,45
	De vez en cuando	2	6,90

Tabla 5. Encuesta realizada a los padres de familia de los estudiantes de grado 10-1 de la Institución Educativa Técnica de Comercio Santa Cecilia sobre el uso de las TICs
(Continuación)

	Nunca	0	0
		29	100
8. Dónde más a menudo utiliza el internet su hijo?	Dormitorio	17	58,62
	Habitación que comparte con otra persona	1	3,45
	En una habitación que otros miembros de la familia pueden usar	5	17,24
	En otros sitio –Sala	6	20,69
		29	100,00
13. Aceptas a tu hijo que está bien el utilizar el internet?	SI	28	96,55
	NO	1	3,45
		29	100,00
20. Cuánto sabes acerca de lo que en realidad hace tu hijo en internet?	Mucho	10	34,48
	Una cantidad moderada	12	41,38
	Un poco	6	20,69
	Nada	1	3,45
		29	100,00
25. Consideras útil el uso de internet en la educación de tu hijo? Por qué?	SI	29	100
	NO	0	0
		29	100
27. Qué importancia tiene en tu vida, el internet?	Mucha	14	48,28
	Poco	15	51,72
	Nada	0	0,00
		29	100,00
28. Sabes de los problemas por el mal uso de internet?	SI	28	96,55
	NO	1	3,45
		29	100,00

Fuente. Elaboración propia (2015).

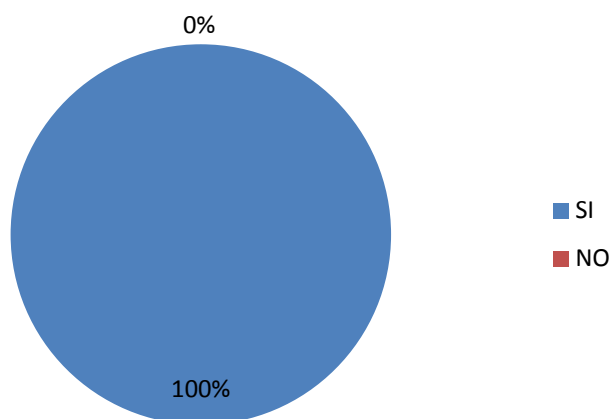
Figura 17. Credibilidad de los padres de familia sobre el uso de las tics para mejorar el interés en el aprendizaje de los estudiantes de la I.E. Santa Cecilia



Fuente. Elaboración propia.

CONCLUSION: Para los Padres de Familia, las TICs son importante en el procesos del aprendizaje.

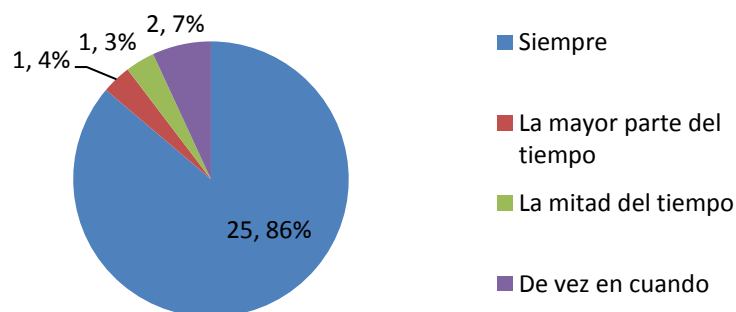
Figura 18. Conocimientos sobre el manejo de la internet que tienen los padres de familia de los estudiantes de la I.E. Santa Cecilia.



Fuente. Elaboración propia.

CONCLUSION: Se puede analizar que los estudiantes tienen una gran ventaja de oportunidad del conocimiento del internet y su accesibilidad en un 100%.

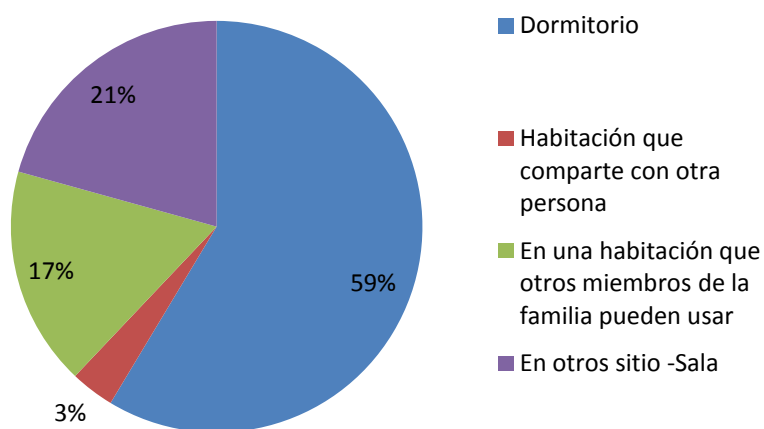
Figura 19. Frecuencia con que los padres de familia de la I.E. Santa Cecilia le permiten a sus hijos usar el internet por sí mismos, sin un adulto, en la misma habitación.



Fuente. Elaboración propia.

CONCLUSION: Se puede ver que los padres son permisivos con los hijos en el uso del internet

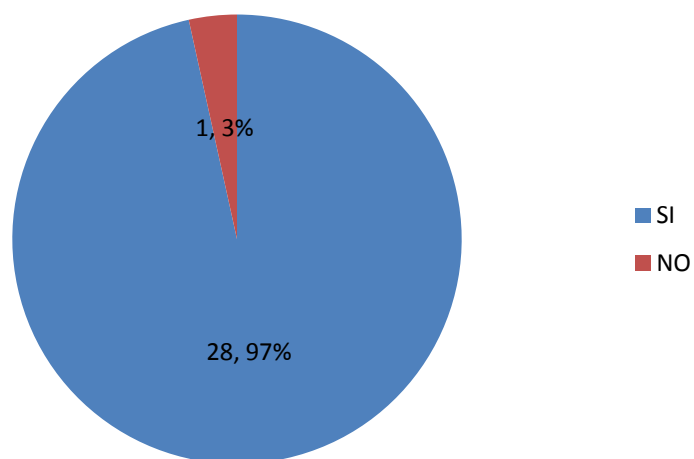
Figura 20. Según los padres de familia de la I.E. Santa Cecilia, sitio dónde más a menudo utilizan el internet sus hijos.



Fuente. Elaboración propia.

CONCLUSION: En manejo de los computadores podemos observar que los estudiantes no tienen controles de los padres ya que el sitio o lugar es el dormitorio y esto hace acostumbrar a los jóvenes a la adicción al internet.

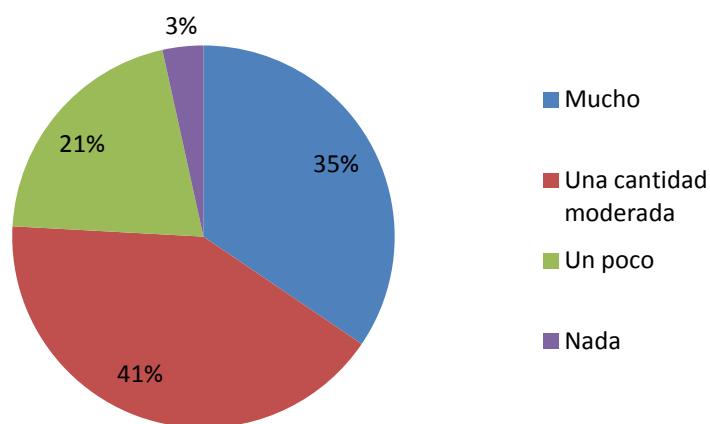
Figura 21. Aceptación de los padres de familia de los estudiantes de la I.E. Santa Cecilia acerca de la utilización del internet.



Fuente. Elaboración propia.

CONCLUSION: Los padres son conscientes de la importancia del internet para los estudiantes, pero parece que no hay control sobre su manejo

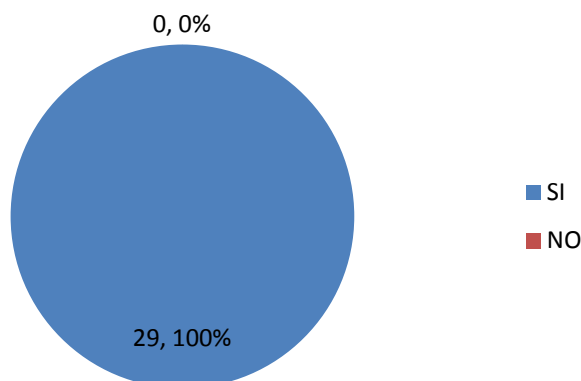
Figura 22. Cuánto saben los padres de familia de los estudiantes de la I.E. Santa Cecilia acerca de lo que en realidad hacen sus hijos en internet



Fuente. Elaboración propia.

CONCLUSION: Lo que podemos analizar es que los padres no tienen conocimiento de lo que hacen sus hijos con el internet

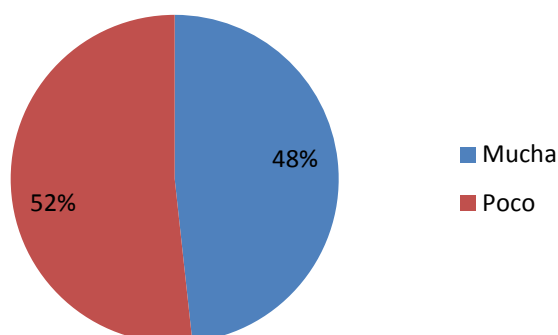
Figura 23. Los padres de familia de los estudiantes de la I.E. Santa Cecilia, consideran útil el uso del internet en la educación de sus hijos? Por qué?



Fuente. Elaboración propia.

CONCLUSION: Los padres consideran importante el internet para la educación porque les facilita la investigación de tareas y ejercicios.

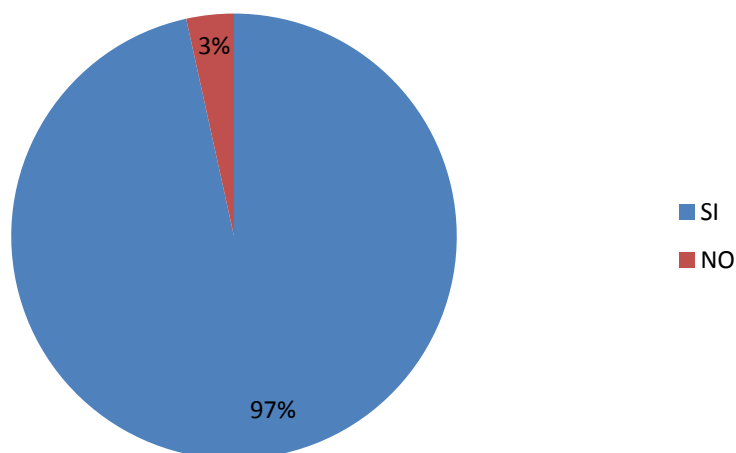
Figura 24. Importancia que tiene el internet en la vida de los padres de familia de los estudiantes de la I.E. Santa Cecilia.



Fuente. Elaboración propia.

CONCLUSION: Los padres responden que no tiene importancia el internet en la vida, desconociendo la importancia del internet en su entorno; ésto puede ser por el poco conocimiento de los sistemas de información.

Figura 25. Conocimiento de los padres de familia de los estudiantes de la I.E. Santa Cecilia sobre los problemas por el mal uso de internet.



Fuente. Elaboración propia.

CONCLUSIONES: Los padres reconocen del riesgo del uso del internet y son conscientes de los problemas que se pueden presentar por su mal uso.

3.5 Diagnóstico

En el análisis se establecieron los siguientes criterios de instrumentos que son:

Podemos decir que las responsabilidades del buen uso del internet dependen de los grupos de familia de los padres y el colegio ya que el alumno se le deben colocar normas culturales del uso del internet.

- La responsabilidad del estudiante es total ya que la responsabilidad es de él porque es quien tiene a la mano los equipos móviles.
- El estudiante tiene mucho tiempo libre y lo utiliza en las redes sociales y internet.
- No hay un control en la casa por parte de los padres.

- Los estudiantes utilizan más el internet y las redes en su dormitorios de acuerdo a las encuestas y análisis de grafico.
- Afecta el estudio y la responsabilidad de las tareas.
- Se debe crear un manual de convivencia tanto en el colegio como los padres del buen uso del internet y las redes sociales para crear planes de promoción y prevención a la salud social de los estudiantes.
- Con aplicación de la lúdica podemos volver a utilizar los juegos infantiles y
- de adolescencia de nuestro tiempo y de los estudiante.

Por tal motivo debido a ésto, en la Institución Educativa Santa Cecilia de la ciudad de Santiago de Cali, se han tomado medidas tales como la prohibición de uso de celulares, medio utilizado para conectarse a la red, dentro del aula de clase, pues ha sido imposible el que no lo porten al colegio. Como parte formativa para el buen uso, se hace hacer exposición sobre el tema, al estudiante que infrinja la norma, la cual está contemplada en el Manual de Convivencia, en su artículo 82 numeral 11, inculcando valores.

CAPITULO 4

PROPUESTA

4.1 Título. Internet un puente entre el Saber y el Placer.

4.2 Descripción.

La propuesta está dirigida a estudiantes del grado 10°. De la Institución Educativa Técnico de Comercio Santa Cecilia quienes muestran mal uso del internet y las TICs en general y cierta dependencia de las mismas; se pretende en este proyecto lograr capturar la atención de los participantes mediante el desarrollo de diferentes actividades lúdicas que le permitan aprovechar positivamente las TIC.

4.3 Justificación.

Esta propuesta se realiza con el fin de motivar a los estudiantes del grado 10°. De la Institución Educativa Técnico de Comercio Santa Cecilia a utilizar el internet en las diferentes asignatura, como apoyo para la adquisición del conocimiento, de una forma dinámica y agradable para el aprendizaje.

4.4 Objetivos

- Infundir el aprecio y valoración del folclor colombiano en todos sus géneros, haciendo uso del Internet.
- Realizar una retroalimentación de uno de los temas vistos en el período, acerca de los científicos sobresalientes desde la antigüedad.
- Que los estudiantes adquieran conocimientos de las diferentes áreas haciendo uso adecuado del internet, utilizando como herramienta el juego.
- Fomentar en los estudiantes un uso racional del internet a través de talleres lúdico recreativos que favorecen el aprendizaje.

4.5 Estrategias y Actividades

Tabla 6 Plan Operativo Anual (POA)

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	FECHA	LUGAR	RESPONSABLES	RECURSOS
1. Viaje virtual por Colombia	Actividad lúdica que permite que el estudiante utilice las TICs, de forma dinámica haciendo uso de la aplicación PowerPoint para su socialización. Se realizará una dramatización con relación al tema a exponer.	Mayo 19	Sala de Informática	Estudiantes y Docentes	
2. La ruleta del saber	Dinámica que permite interactuar con las diferentes asignaturas habiendo utilizado el Internet como instrumento para su realización. La actividad será realizada por grupos.	Junio 1	Aula de clase	Estudiantes y Docente	
3. Ludicando con Ciencia	Dinámica que valiéndose del internet como instrumento para consultar, permite retroalimentar sobre científicos desde la antigüedad. Desarrollar habilidades que favorezcan su aprendizaje autónomo a partir del análisis y socialización de los videos propuestos.	Mayo 25	Sala de sistemas y patio de la Institución Educativa	Estudiantes y Docentes	
4. Navega y Aprende		Junio 6	En casa de cada estudiante.	Estudiantes y Docentes	

Fuente: Elaboración propia (2015).

4.6 Contenidos

Título del Taller 1: Viaje virtual por Colombia

Objetivo del taller: Infundir el aprecio y valoración del folclor colombiano en todos sus géneros, haciendo uso del Internet.

Habilidad: La destreza que poseen en cuando al manejo de las TICs.

Actividades:

- **Entrada:** Haciendo uso de la red, se presenta ante el grupo un video titulado “Las regiones naturales de Colombia”. (<https://www.youtube.com/watch?v=tAdEAlfqNE>)

- **Elaboración:** La actividad se desarrolla en la clase de Tecnología e Informática, siguiendo los siguientes pasos:

1. Se conforman grupos de 7 estudiantes los cuales escogen una de las seis regiones del país: Amazónica, Caribe, Andina, Insular, Orinoquia, Pacífica.
2. Cada región debe ser investigada en los siguientes aspectos: Carnaval, feria, fiestas, deportes, arte, cultura, cocina, música, danza, trajes, artesanías.
3. Debe cada grupo diseñar una presentación de diapositivas, mostrando las características de la región asignada al grupo, de acuerdo a los conocimientos adquiridos en clase para tal efecto.
4. Una vez listo el trabajo, debe realizar una exposición del tema, haciendo práctico el contenido de las diapositivas, como por ejemplo representación de la danza de la región, gastronomía, etc.

- **Salida:** Exposición en el aula de clase ante los diferentes grupos de la institución, de los platos gastronómicos de cada región; esto se hace finalizando la jornada escolar.

Evaluación: Se tendrá en cuenta la puntualidad y responsabilidad para el desarrollo de la actividad, la calidad de investigación realizada, la representación de la cultura regional y el desempeño en la exposición del tema. Cada criterio tendrá un porcentaje acordado entre las partes.

Título del Taller 2: Ludicando Conciencia

Objetivo del taller: Realizar una retroalimentación de uno de los temas vistos en el período, acerca de los científicos sobresalientes desde la antigüedad.

Habilidad: Conocimiento y experiencia en el manejo de las Tic.

Actividades:

- Entrada: Video “Los Científicos más importantes de la historia”.

(<https://www.youtube.com/watch?v=0G8Z-YV1JGg>)

- Elaboración: La actividad se desarrolla en la clase de Tecnología e Informática, siguiendo los siguientes pasos:

1. Con el material que disponen, cartulina-tijeras-marcadores, cortan rectángulos, estrellas, triángulos, dos por cada estudiante.
2. En la mitad de la cantidad de figuras recortadas, consignan en una de las caras una pregunta sobre el tema de científicos, con marcador negro.
3. En la otra mitad de figuras recortadas, colocan con color rojo, cada una de las respuestas correspondientes a las preguntas escritas.
4. Se distribuyen las diferentes figuras en la pared, a un lado las figuras de preguntas y otro lado las de las respuestas.
5. Finalmente el estudiante a evaluar, escoge indistintamente una figura correspondiente a las preguntas y busca al otro lado la respuesta que le corresponde.

- Salida: Se deja exposición de los trabajos realizados por cada grupo de trabajo.

Evaluación: Se tiene en cuenta los temas investigados y la tabla diseñada sobre los diferentes científicos; también la participación en la realización de las figuras y presentación oportuna. De acuerdo a las respuestas correctas obtenidas, serán tenidas en cuenta para la valoración.

Título del Taller 3: Ruleta del Saber

Objetivo del taller: Que los estudiantes adquieran conocimientos de las diferentes áreas haciendo uso adecuado del internet, utilizando como herramienta el juego.

Habilidad: Capacidad de buscar, organizar, seleccionar, evaluar la información en entornos digitales.

Actividades:

- Entrada: Los estudiantes han mostrado su interés por una actividad que para ellos es novedosa y creativa. En esta ocasión trabajaremos en un espacio dinámico por fuera del aula de informática con el apoyo de los recursos tecnológicos que tienen los estudiantes.

- Elaboración: La actividad se llevara a cabo en el espacio acordado teniendo en cuenta los siguientes puntos.

1- El profesor presentará una ruleta elaborada previamente en cartón paja y cartulina, de igual manera socializará las reglas del juego.

2-La ruleta tendrá igual número de opciones como grupos se hayan conformado en el curso.

3-La temática de las opciones tendrán relación con un tema específico, en este caso: El uso adecuado del internet en los procesos de aprendizaje.

4-Un integrante de cada grupo hará girar la ruleta para la escogencia del tema.

5-Todos los grupos tendrán un espacio aproximadamente de 30 a 40 minutos para realizar la consulta del tema por internet, contenidos que serán organizados en diapositivas para su debida socialización, obviamente las diapositivas proyectarán lo más relevante del tema.

- Salida: Finalmente cada grupo presentará sus propias conclusiones con respecto a la importancia del internet en el proceso de aprendizaje.

Evaluación: Se tendrá en cuenta las competencias individuales y colectiva del grupo como también la actividad que finalmente propondrán para sus compañeros y que será resuelta a través del PC del aula de informática.

Título del Taller 4: Navega y Aprende

Objetivo del taller: Fomentar en los estudiantes un uso racional del internet a través de talleres lúdico recreativos que favorecen el aprendizaje.

Habilidad: Aprendizaje autónomo y convivencia digital.

Actividades:

- Entrada: El viaje inicia con soñar y evaluar.

Durante la sesión se orientará un proceso de reflexión y relajación en la que se pedirá recordar los sueños de la infancia, explorar los deseos de aquel entonces respecto al futuro, traer a la memoria los más vividos anhelos. Participa de esta actividad de manera activa, rechaza toda actitud desmotivante.

Posteriormente, comparte la experiencia con tus compañeros (en grupos de 4 o 5).

- Elaboración: A continuación, haz una revisión del siguiente material audiovisual:

1- Observe detenidamente los siguientes videos:

-Visión de Colombia desde la perspectiva de Japón

<https://www.youtube.com/watch?v=EzHJ0QzRMvA>

-Tigres y ovejas

<https://www.youtube.com/watch?v=5EhzcM8Wy60>

-¿Quién se ha llevado mi queso?

<https://www.youtube.com/watch?v=sF5bxwVcO6E>

- 2- Socialización: A modo de foro, comparta sus impresiones sobre el material audiovisual con el grupo durante la sesión de aprendizaje.

Estos interrogantes pueden servir de apoyo para la discusión:

- ¿Es Colombia un país más rico que Japón? ¿por qué?
- ¿Qué hace que los colombianos tengamos mentalidad de pobreza?
- ¿Qué papel tiene los jóvenes como tú en el cambio y prosperidad del país?
- ¿En Colombia y en Cali, hay más ovejas que tigres, o más tigres que ovejas?
- ¿Eres un tigre o una oveja? ¿por qué?
- ¿Qué estás dispuesto a hacer para dejar de ser un ser pusilánime y convertirse en un protagonista de tu propia historia?
- ¿Qué tanto te has adaptado a los cambios que ocurren en tu vida?
- ¿Eres de los que se mantiene quejando y ven que no ocurre nada en sus vidas, o eres de los que se arriesga a tomar decisiones y generar cambios que le permitan crecer en todas la áreas de su vida?
- ¿Qué harías si no tuvieras miedo?

- Salida: Con base a los anteriores videos, en grupo, establezcan las características de un joven pusilánime (ovejas) y un joven protagonista (tigre). Para concluir esta actividad, cada uno deberá identificar sus fortalezas y debilidades, de modo que puedan establecer acciones de mejoramiento

http://prezi.com/v4zcva-tiltz/?utm_campaign=share&utm_medium=copy

Evaluación: Se tendrá en cuenta todas las habilidades y desempeños del grupo como por ejemplo comunicar ideas con claridad, fundamentación de sus pensamientos capacidad de iniciativa aprendizaje autónomo entre otros.

4.7 Personas Responsables

Docentes Lic. Luz Nury Rodríguez y Lic. Marta Cecilia Escobar.

4.8 Beneficiarios

La comunidad educativa de la Institución Educativa Técnica de Comercio Santa Cecilia.

4.9 Recursos

Recursos audiovisuales, vestuario, instrumentos musicales de cuerdas, viento y percusión de la I. E. Santa Cecilia o de otras fuentes externas de la comunidad, comestibles.

(Ver Anexo 5.)

4.10 Evaluación y Seguimiento.

Tabla 7 Evaluación y Seguimiento

PLANEAR	HACER	VERIFICAR	ACTUAR
Actividad No.1: Ludicando con Ciencia	Se llevó a cabo la retroalimentación en la sala de informática de la Institución educativa, durante las horas de clase de Tecnología e Informática, donde la docente tenía en cuenta el diseño del material; esta actividad culminó	Se hace un ejercicio de preguntas abiertas sobre la actividad y se verifica a través de la observación detallada de la participación de los estudiantes, el comportamiento y responsabilidad dentro del desarrollo de la actividad.	Se actuó con responsabilidad y compromiso frente a la actividad programada, donde los estudiantes participaron de la actividad desde el diseño del material hasta la finalización de la retroalimentación en forma dinámica.
Actividad No.2: Ruleta del Saber	Son tres momentos en el desarrollo de la actividad: primero se	Se hace seguimiento del desarrollo y avance de la actividad	La respuesta de todos los estudiantes fue significativa, se

	<p>hace la asignación de los temas al azar mediante el juego de la ruleta.</p> <p>Segundo cada grupo planifica su estrategia metodológica para hacer la consulta de su tema en el internet de sus casas y alguna parte en la Institución utilizando espacios de tiempo libre.</p>	<p>mediante la inspección que hace el docente a la didáctica y formatos digitales utilizados por cada grupo para la socialización de los contenidos del tema, también responderán algunas preguntas formuladas por el docente.</p>	<p>sintieron motivados por la dinámica del taller, la autonomía en los desempeños y sobre todo el uso de las TICs de manera recreativa y lúdica.</p> <p>Como conclusión los aportes fueron oportunos y pertinentes.</p>
<p>Actividad No.3: Navega y Aprende</p>	<p>Inicialmente se introduce a los estudiantes en un ejercicio de relajación y reflexión como ambientación previa a la actividad.</p> <p>Seguidamente los estudiantes comparten en pequeños grupos la experiencia.</p> <p>Es el momento de revisar el material audiovisual propuesto que les facilitara a todos la autorreflexión y análisis.</p>	<p>Todos los grupos participaron en la socialización a modo de foro, compartirán sus impresiones sobre el material audiovisual con el grupo durante la sesión de aprendizaje.</p> <p>Se han formulado algunos interrogantes que pueden servir de apoyo para la discusión.</p>	<p>Se percibe a través del desempeño de los estudiantes y sus grupos gran compromiso y responsabilidad; como también habilidades de liderazgo y el aprendizaje autónomo.</p> <p>La actividad se tornó dinámica en la medida de que todos mostraron interés en aportar a partir de sus conclusiones.</p>

Actividad No.4: Viaje virtual por Colombia	Se llevó a cabo la socialización ante el grupo y ante toda la comunidad educativa, iniciando con las danzas las cuales fueron evaluadas por el jurado compuesto por los docentes de la jornada, el cual tuvo en cuenta la concordancia de lo expuesto con la región asignada a cada grupo. Finalizó la actividad con la exposición de la gastronomía.	Se verificó a través de la observación detallada de la participación de la comunidad educativa, la motivación que se presentó dentro del desarrollo de la actividad tanto en los recursos utilizados como en la muestra de la gastronomía y folclor de cada región.	Se actuó con responsabilidad y compromiso frente a la actividad programada donde los estudiantes se integraron y participaron activamente hasta la socialización con la comunidad educativa.
--	---	---	--

Fuente: Elaboración propia (2015).

- Se tiene en cuenta la orientación del profesor guía.
- Auto evaluación de los alumnos.
- Auto evaluación de la comunidad educativa en sus respectivas presentaciones.
- Juicio valorativo que se le dará a sus trabajos realizados y expuestos.

Capítulo 5

Conclusiones y Recomendaciones

Con este proyecto se logró:

- Implementar de manera efectiva una estrategia curricular transversal que incluya el uso de las TICs en los procesos de enseñanza-aprendizaje y que además haga parte del PEI Institucional.
- Recomendar a las directivas de la Institución presentar un proyecto ante el ente competente para dotación de recursos tecnológicos y buena conectividad que facilite el acceso al conocimiento y efectividad en el aprovechamiento de las TICs.
- Crear aulas interactivas más abiertas a los estudiantes para que tengan la posibilidad de utilizarla en los espacios disponibles.
- Programar talleres de capacitación en el manejo de las TICs para los docentes y en particular para aquellos que tienen dificultades.
- Enseñar con el ejemplo mediante actividades lúdicas y de las TICs con el objetivo de poder cautivar a los estudiantes dispersos y con poco interés por el conocimiento.
- Promover para estudiantes y también para docentes, de la onda por decirlo, del uso de las TICs en los procesos de aprendizaje aprovechando las habilidades y destrezas de los estudiantes.

-

Referencias

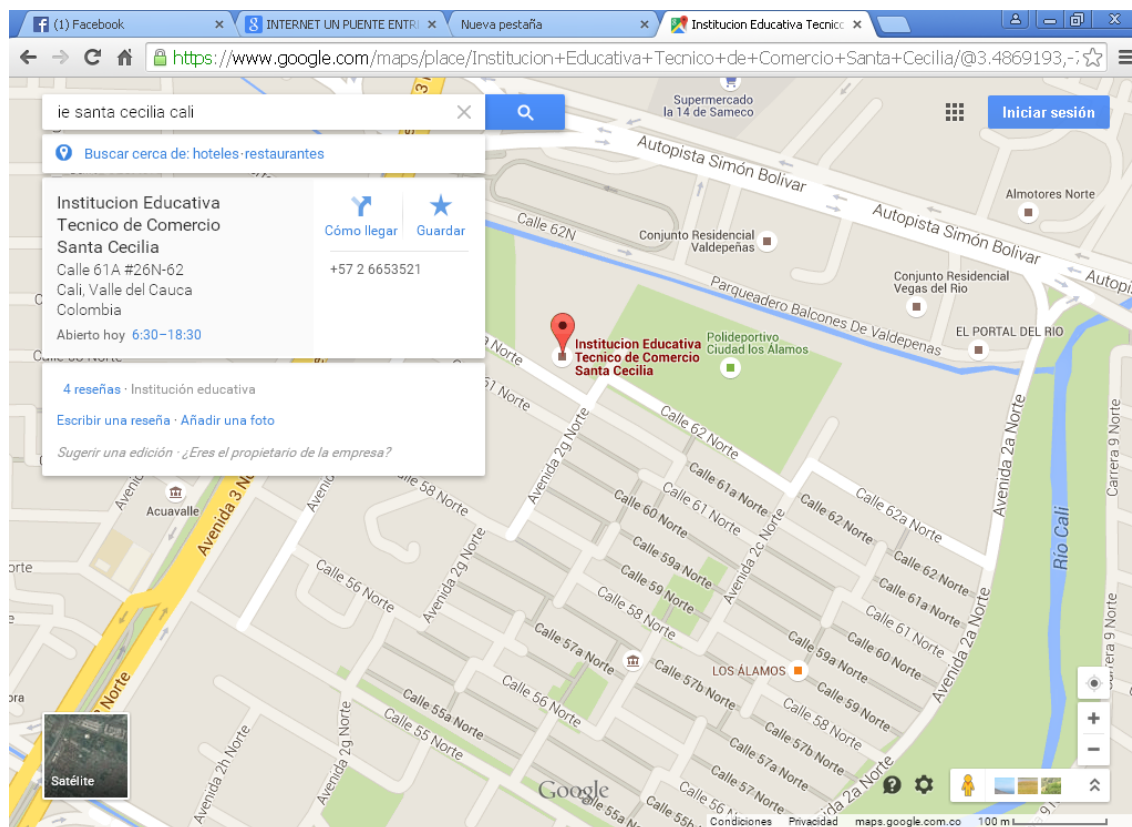
- (s.f.). Obtenido de <http://www.semcali.gov.co/index.php/component/content/article/145-calida-educacion/antecedentes-tit/791-antecedentes-tit>
- (s.f.). Obtenido de <http://www.semcali.gov.co/index.php/component/content/article/145-calida-educacion/antecedentes-tit/791-antecedentes-tit>
- Belda. (2014). *La importancia de la internet en la educación*. Puerto La Cruz, Estado Anzoategui, Venezuela.
- Bonilla, E. (1997). *Más allá del dilema de los métodos*. Santafé de Bogotá: Uniandes.
- Briggs, J., & Pead, F. (1989). *Espejo y reflejo: del caos al orden*. Barcelona: Gedisa.
- Famdi Fundación Alberto Merani para el Desarrollo de la Inteligencia. (1996). Batería de valores y actitudes Infantiles.
- Huanca A., C. E. (s.f.). *Las TICs en los procesos de Enseñanza Aprendizaje*.
- Martín, J. (2006). *Adicción al internet*.
- Martínez O., F. (2002). *El cuestionario, un instrumento para la investigación en ciencias sociales*. Laertes: ISBN.
- Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (s.f.). Proyecto de Evaluación de Impacto del Plan de Universalización de la Educación Primaria Oficial.
- Navarro, A. A., & Rueda, G. E. (2007). *Adicción a Internet: Revisión crítica de la literatura*. Bogotá: Revista Colombiana de Psiquiatría.
- Navarro, A., & Rueda, G. E. (2007). *Revista colombiana de Psiquiatría*.
- Ospina Clavijo, V. (2013). *Análisis de los cambios generados y los factores asociados en cuanto al uso de las estructuras gramaticales básicas de la lengua inglesa, por parte de los estudiantes de Inglés de Uniminuto*. Chía, Cundinamarca: Universidad de La Sabana.
- Quiroz, J. P., & Vallez, N. I. (s.f.). La adicción a la internet de los estudiantes de 12 a 18 aos del Colegio Universitario UTN en el año lectivo 2009-2010.
- Rojas, M. (1998). *Sistema de evaluación. Informe de avance proyecto Ludomática*. Santa Fe de Bogotá, D. O: Uniandes Lidie.

- Siabatto, R. C., & otros. (1999). *Informe del componente de evaluación del proyecto Ludomática, documento técnico 0199 (mimeografiado)*. Santa Fe de Bogotá, D.C.: Uniandes Lidie y Furapo.
- UNIANDES. (s.f.). *Ludomática: Ambientes lúdicos, creativos y colaborativos apoyados en nuevas tecnologías de información y de comunicaciones*. Santa Fe de Bogotá.
- Valencia, J. B., & Camargo, A. K. (2009). Estrategias para el fortalecimiento de las TIC en las escuelas en Colombia.

ANEXO 1

MAPA UBICACIÓN INSTITUCION EDUCATIVA TÉCNICO DE COMERCIO SANTA CECILIA

Ilustración 4 Mapa de Ubicación I.E. Santa Cecilia



Fuente: www.google.com(2015)

ANEXO 2

El mundo de Ludomática

Ludomática es un proyecto hecho juego, una propuesta pedagógica que permite a los estudiantes acceder a ambientes de aprendizaje creativos e interactivos.

- ¿Qué es un ambiente lúdico?
- ¿Qué son los Ambientes Creativos?
- ¿Que son Ambientes Colaborativos?
- ¿Qué son Ambientes Interactivos?
- Jugar con ludomática

Es una iniciativa colombiana dedicada a mejorar los ambientes de aprendizaje para los niños que viven en zonas marginales rurales o urbanas. El objetivo principal del proyecto es producir una transformación educacional, repensando la manera de desarrollar los proyectos educativos en las instituciones.



Para lograrlo, **Ludomática** busca atender las necesidades educativas de los niños de manera efectiva. Quiere ayudarlos a pensar y actuar creativamente, validando sus derechos a una educación de alta calidad y a participar activamente como agentes de cambio social. Esto se hace a través de innovaciones en la educación formal, no formal e informal.

Utiliza tecnologías de información y de telecomunicaciones dentro de una propuesta pedagógica no convencional, que permite crear ambientes de aprendizaje lúdicos, creativos, colaborativos e interactivos para niños. Sin embargo, la improvisación juega un papel importante, ya que permite aprovechar los recursos que se tienen a la mano, sin que estos sean necesariamente tecnológicos.

Los libros, los juegos articulables, los materiales de desecho, los **mecanos**, los **juegos de pensar**, y el cuerpo mismo, conforman ambientes de **aprendizaje lúdicos**, creativos, colaborativos e interactivos que favorecen a los aprendices, dentro de los contextos que son significativos para ellos, donde pueden vivir experiencias interesantes, excitantes y retadoras.



El **proyecto Ludomática** ha aceptado el reto de este cambio y a partir de un modelo pedagógico centrado en los procesos críticos de aprendizaje y apoyado por los ambientes lúdicos, interactivos y creativos, propone una transformación educacional de todas las instancias que intervienen en el aprendizaje de niños entre 7 a 12 años.

Este cambio de paradigma educativo ha generado estudiantes con competencias en lectoescritura. No en vano obtuvo el premio **Global Bangemann Challenge** en la categoría "**Tecnología de Información en todas las formas de Educación**" en Estocolmo, que es el más importante del mundo en lo que a innovaciones tecnológicas se refiere.

Ludomática analiza los elementos críticos cuando se diseñan e implementan ambientes interactivos que apoyen el aprendizaje de habilidades, e ilustra su aplicación compartiendo el conocimiento que han producido en sus distintas dimensiones. Los niños aumentan su autoestima y su creatividad y habilidad de desarrollar el aprendizaje individual y grupal, al igual que aumentan su capacidad para resolver problemas.

Los **educadores** y **directivas** también se benefician porque adoptan una perspectiva de la educación basada en el **aprendizaje para toda la vida**, al igual que una pedagogía constructivista que orienta la creación de **ambientes creativos, interactivos y lúdicos**.

¿Qué es un ambiente lúdico?

Un ambiente de aprendizaje lúdico es un micromundo en el cual se desarrolla la creatividad: las reglas, retos y problemas que permiten el surgimiento de potencialidades, habilidades y conocimientos. Utilizando la fantasía, entran en juego diferentes componentes de la vida, formas colaborativas y retos. Se comprometen nuestros potenciales físicos, mentales, afectivos y creativos.

¿Qué son los Ambientes Creativos?

Son uno de los grandes retos de **Ludomática**, y consiste en desarrollar la capacidad de resolución de problemas que todos poseemos, al igual que la capacidad de innovación y recreación. Esto se logra con razonamiento sistemático y exploración de recursos creativos, como medios para generar soluciones a problemas.

¿Que son Ambientes Colaborativos?

Estos incluyen varios elementos: identidad, sentido de grupo, exploración de nuevos conceptos, comunicación entre pares, al igual que el diseño y desarrollo de proyectos para la comunidad educativa. Buscan sentar las bases para la socialización del conocimiento.



¿Qué son Ambientes Interactivos?

La interactividad resalta la acción pedagógica en dos dimensiones: la relación interna con un micromundo, llamado software, taller o juego propuesto; y la relación externa con el mundo que lo rodea, **el macromundo**.

Jugar con ludomática

Aprende sobre la ludomática desde la ludomática. **Jugar ahora**

ANEXO 3

DOFAS

		OPORTUNIDADES	AMENAZAS
Análisis DOFA LUDICANDO CON- CIENCIA		-Mejoramiento académico. -Trabajar en equipo. -Apertura de nuevos conocimientos. -Posibilidad de retroalimentación en el uso de las TICS porque ofrece entre otros chats, foros, videos, conferencias, webquest.	-Fallas en el servicio de energía, de internet. -Ambiente familiar dificultoso. -Situaciones de inseguridad en el entorno próximo. -Deficiente conectividad en la Inst. Educativa.
F O R T A L E Z A S	-Este conocimiento tiene aplicación en varias disciplinas. -Una actividad atractiva para los amantes de la ciencia y la cultura. -Libre escogencia del equipo de trabajo. -Conocimiento y experiencia en el manejo de las TIC.	ESTRATEGIA FO -Diseñar una estrategia pedagógica Institucional que priorice a través de los planes de estudio el uso y/o desempeño de las TICs, como un recurso que puede incidir de manera significativa en los procesos de enseñanza-aprendizaje.	ESTRATEGIA FA -Una estrategia que pueda resultar interesante es la de capitalizar algunos espacios escolares o imprevistos para que los estudiantes tengan la oportunidad de aprovechar los recursos disponibles en la institución con la asesoría del coordinador o un docente facilitador.
	D E B I L I D A D	ESTRATEGIA DO -Revisión de los planes de estudio con el objetivo de orientar la implementación y desarrollo de las competencias tecnológicas y científicas como parte de un proyecto Institucional. -Promover para estudiantes y también para docentes la onda por así decirlo del uso de las TICs en los procesos de aprendizaje.	ESTRATEGIA DA -Pensar en soluciones viables y al alcance de los padres de familia como internet móvil, celulares, tabletas, portátiles. -Plan operativo por parte de la Institución que garantice una mejor conectividad y utilización de la red.

		OPORTUNIDADES	AMENAZAS
Análisis DOFA RULETA DEL SABER		-Poder incursionar en la mundialización de las TICs. -Aprovechamiento de café internet que existen en el medio. -Acceso a portales educativos como: SEDUCA – EDUTEKA, Colombia aprende entre otros. -Alianza estratégica con otros cursos, compañeros de otros colegios.	-Falta de implementación de las TICs durante la jornada escolar. -La falta de recursos y conectividad en algunas cosas afecta la profundización de los temas. -Es suficiente la implementación y uso de las TICs en las diferentes áreas. -Un alto porcentaje de los docentes siguen teniendo el primer plano el texto guía.
F O R T A L E S A S	-La creatividad y la imaginación para hacer un buen desarrollo del tema. -Se trata de una actividad participativa donde es importante el desempeño individual. -Promueve el desarrollo personal del estudiante. -Poder apoyar a los compañeros con bajo rendimiento.	ESTRATEGIA FO -Implementar de manera efectiva una estrategia curricular transversal que incluya el uso de las TICs en los procesos de enseñanza-aprendizaje y que además haga parte del PEI. Institucional.	ESTRATEGIA FA -Recomendar a las directivas de la Institución presentar un proyecto ante el ente competente para dotación de recursos tecnológicos y buena conectividad que facilite el acceso al conocimiento y efectividad en el aprovechamiento de las TICs.
D E B I L I D A D E S	-Falta de claridad frente al objetivo principal. -Falta de un proyecto de vida que implique cumplir metas. -Poca motivación por el desempeño académico. -No existencia de un cronograma para las actividades escolares.	ESTRATEGIA DO -Enseñar con el ejemplo mediante actividades lúdicas y de las TICs con el objetivo de poder cautivar a los estudiantes dispersos y con poco interés por el conocimiento.	ESTRATEGIA DA -Crear aulas interactivas más abiertas a los estudiantes para que tengan la posibilidad de utilizarla en los espacios disponibles. -Programar talleres de capacitación en el manejo de las TICs para los docentes y en particular para aquellos que tienen dificultades.

		OPORTUNIDADES	AMENAZAS
Análisis DOFA NAVEGA Y APRENDE		-Fortalecimiento de construcción de saberes a partir del uso de las TIC como herramienta de trabajo. -Incentivos académicos por el buen desempeño de la actividad. -Implementación de estrategias para desarrollar con éxito la actividad. -Incentivos desde el MEN a los mejores.	-Otras actividades lúdicas que no favorecen el desarrollo del taller. -Robos de recursos tecnológicos. -Algunas presiones académicas motivadas por bajo rendimiento en otras disciplinas. -Distractores externos de todo tipo. -Algunos tabús que tienen los padres de familia.
F -Planificación de la actividad. O -Se trata de una actividad participativa. R T -Promueve el buen desempeño de las TICs. A L -Puede generar cambios en los hábitos de estudio en los estudiantes. E Z -Promueve el desarrollo de las competencias de aprendizaje a partir del uso creativo y académico de las TICs.		ESTRATEGIA FO -Organizar actividades de participación estudiantil que incentiven el uso creativo y académico de las TIC, como feria de la ciencia y la tecnología. -Talleres que dinamicen la competitividad de las TICs en los desempeños pedagógicos de la clase.	ESTRATEGIA FA -Una política Institucional que involucre de manera activa a los padres de familia en los procesos de aprendizaje de los estudiantes favoreciendo el uso adecuado de las tecnologías de las TICs. -Charlas estratégicas para los estudiantes por parte de la policía en pro de salvaguardar su integridad.
D -Falta unificación de criterios en la metodología de trabajo. E B No existe motivación para el estudio. I -En algunos casos la escuela pierde su atractivo por las prácticas pedagógicas tradicionales por parte de algunos docentes. L I D -Demasiado interés por el uso recreativo y social del internet. A D E -Computadores para el uso de los estudiantes desactualizados. S		ESTRATEGIA DO -Preparar y programar talleres que requieran del uso de las TICs. -Capacitación y actualización de los docentes para incorporar las TICs en su actividad curricular.	ESTRATEGIA DA -Sensibilizar a la comunidad educativa sobre las ventajas de la implementación de las TICs. -Fortalecimiento del PEI desde el componente tecnológico.

Eje Lúdico VIAJE VIRTUAL POR COLOMBIA		OPORTUNIDADES	AMENAZAS
		<p>-Mediante el uso de las Tics, el estudiante podrá acceder a un conocimiento amplio de la geografía del territorio colombiano; podrá a través de videos, visitar las diferentes regiones del país, afianzando lo aprendido en años anteriores; esto dará a cada estudiante poder hacer aportes en cualquier foro que posteriormente deba realizar sobre la cultura, la economía, etc. de cada región.</p> <p>-Fortalecimiento actitudinal frente a las diferentes realidades geográficas del país.</p> <p>-Acompañamiento de los padres de familia.</p>	<p>-Falta de conectividad a la red, ya sea en la Institución en casa.</p> <p>-Falta de interés en la investigación, afectada además por actividades propias que actualmente son adicción de los adolescentes, tales como las redes sociales.</p> <p>-Afinidad por algunas disciplinas específicas.</p> <p>-La falta de concentración debida a problemas socio afectiva.</p>
F O R T A L E Z A S	<p>-La destreza que poseen en cuanto al manejo de las Tics.</p> <p>-Facilidad para la consecución de servicio de redes.</p> <p>-La capacidad para valorar la diferencia geográfica de las regiones colombianas, eje del desarrollo de la economía.</p>	<p>ESTRATEGIA FO</p> <p>-Diseño de video que permita expresar sus experiencias en el taller realizado.</p> <p>-Preparar una feria de las regiones colombianas, mostrando sus aspectos culturas (gastronomía, folclor, economía, etc.).</p> <p>- Dramatización de mitos y leyendas regionales.</p>	<p>ESTRATEGIA FA</p> <p>-Hacer uso de otros medios como celulares, tablets, para el desarrollo de las actividades.</p> <p>- Aprovechar algunos sitios públicos donde encuentra servicio Wifi.</p> <p>-A través de talleres prácticos como los ya mencionados, motivar el conocimiento interdisciplinario.</p> <p>-Juego concurso “alcance la estrella”, para aprovechar la destreza en la navegación por la red, facilitando el aprendizaje de los contenidos previstos.</p>
D E B I	<p>-Falta de recursos materiales para representaciones en vivo de las</p>	<p>ESTRATEGIA DO</p> <p>-Haciendo uso de recursos reciclados de su medio, presentar sus proyectos de acuerdo a lar</p>	<p>ESTRATEGIA DA</p> <p>-Pasar proyectos a la Institución para adquisición de medios</p>

L I D A D E S	<p>características de la cultura de cada región.</p> <p>-Falta de integración grupal, en algunos casos para un mejor desempeño.</p> <p>-Falta de identidad por lo propio</p>	<p>región, fomentando así los valores ecológicos y la economía sostenible.</p> <p>-El foro virtual o presencial, como estrategia de participación y aprendizaje.</p> <p>-A través de diapositivas, mostrar los aportes musicales que cada etnia ha aportado a la cultura colombiana.</p>	<p>audiovisuales y tecnológicos, para el desarrollo efectivo de las clases.</p> <p>-Teniendo en cuenta los estudiantes que poseen datos en sus celulares, conformar equipos de trabajo en el aula, de manera selectiva para lograr un equilibrio disciplinario.</p>
--	--	--	---

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO 4

CRONOGRAMA

AÑO	2015																						
MESES	FEBRERO				MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO				JUL	AGO	
SEMANA	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1-4	3	
ACTIVIDADES																							
LLUVIA DE IDEAS DEL PROYECTO																							
INVESTIGACION DEL PROYECTO																							
JUSTIFICACION																							
OBJETIVOS DEL PROYECTO																							
MARCO DE REFERENCIA																							
DISEÑO METODOLOGICO																							
DISEÑO DE ENCUESTA																							
APLICACION ENCUESTA																							
TABULACION Y PROCESO DE DATOS																							
ANALISIS DE RESULTADOS																							
ELABORACION Y REDACCION INFORME FINAL																							
REVISIÓN PARCIAL POR PARTE DEL DIRECTOR DE PROYECTO																							
AJUSTES AL INFORME FINAL																							
ENTREGA DE INFORME FINAL																							

Fuente: Elaboración propia (2015).

ANEXO 5**PRESUPUESTO DEL PROYECTO**

**LA LUDOMÁTICA APLICADA EN EL TIEMPO LIBRE Y LA TECNOLOGIAS TICS AL BUEN USO EN LOS
ESTUDIANTES DEL CURSO 10 DE LA INSTITUCION EDUCATIVA SANTA CECILIA
DE LA CIUDAD SANTIAGO DE CALI**

RECURSO HUMANO:

DIRECTOR DE TESIS: JESUS GONZALO PUIN LÓPEZ

ESTUDIANTES: LUZ NURY RODRÍGUEZ BONILLA

MARTA CECILIA ESCOBAR RUIZ

COMUNIDAD EDUCATIVA DE LA INSTITUCION SANTA CECILIA

APORTES DE LAS ESTUDIANTES	CANTIDAD EN \$
TRANSPORTE	200000
MATERIAL DIDÁCTICO	300000
EQUIPOS	100000
PAPELERIA	100000
IMPREVISTOS	250000
TOTAL	950000

ANEXO 6

FOTOS ACTIVIDADES

Imagen 1. Investigando en Internet



Fuente. Elaboración propia (2015)

Imagen2. Trabajo en grupo



Fuente. Elaboración propia (2015)

Imagen 3. Elaborando material para taller



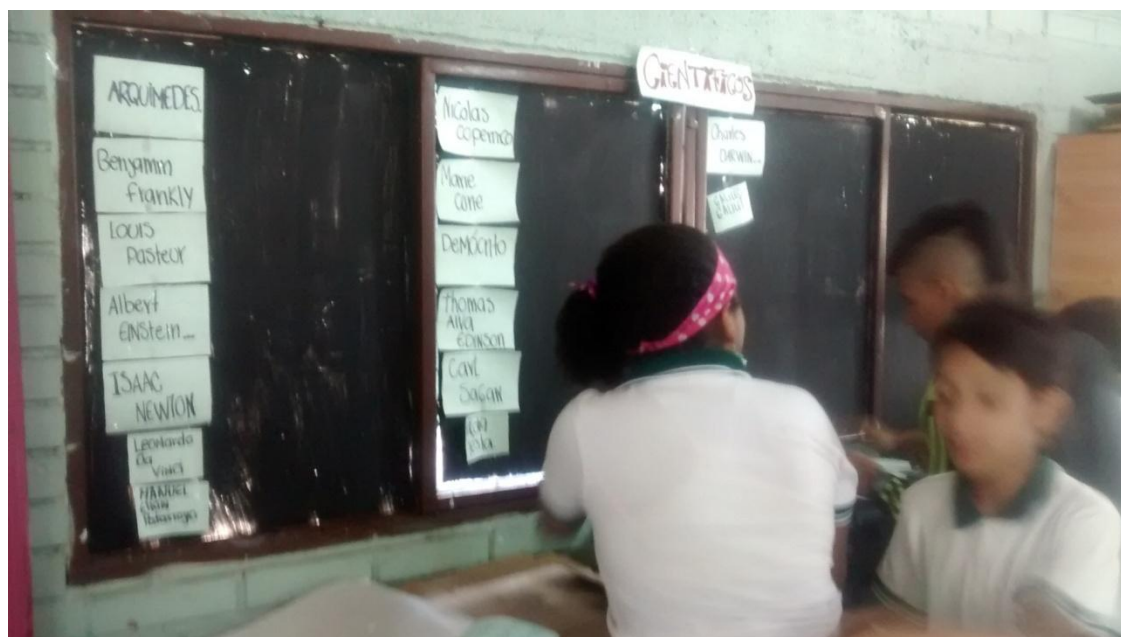
Fuente. Elaboración propia (2015)

Imagen 4. Trabajo en grupo



Fuente. Elaboración propia (2015)

Imagen5. Exposición del tema



Fuente. Elaboración propia (2015)

Imagen 6. Dramatización de cuento



Fuente. Elaboración propia (2015)

Imagen 7. Participación e interacción de la comunidad educativa



Fuente. Elaboración propia (2015)

Imagen 8. Dramatización de Mito



Fuente. Elaboración propia (2015)

Imagen 9 Folleto distribuido en el Taller Viaje Virtual por Colombia



Fuente. Elaboración propia (2015)

Imagen 10. Danza representativa de la región Atlántica



Fuente. Elaboración propia (2015)

Imagen 11 Baile Niña cumbia Región Atlántica



Fuente. Elaboración propia (2015)

Imagen 12. Socialización de Taller



Fuente. Elaboración propia (2015)

